昭和64年1月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第1号通巻28号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST



ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト



発売間近か!!
大魔界村 開発者インタビュー

特別付録
パワードリフト・オリジナルカレンダー
特製カセットレーベル

やったあー 堂々攻略4本立

はっきり言っておもしろい
イメージファイト

めざせ！ 実戦編クリア
サイバリオン

初心者にもバッチリ
サンダークロス

君は達人になれるか!?
TATSUJIN

モンタスーレア／メタルホーク／迷宮島
ファイナルラップ／グラディウスII
ホットチェイス／ヘビーユニット
スプラッタハウス

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10

懸賞論文発表
ゲーパロコミック読者様バージョン

1 Jan. 1989 480yen

ゲームの不満募集します

スタッフ、企画大募集

■スタッフ応募説明

【職種】 ①プログラマー ②グラフィックデザイナー ③音楽スタッフ
＊①③はアルバイトも可
【資格】 ①高卒以上27歳迄の方（Z80又は68000のアセンブラのかける方）
②専門学校卒以上の25歳迄の方でデッサンに自信のある方
③音楽スタッフは作曲できる方、またはシンセサイザーを扱える方
＊ゲームの好きな方、現状のゲームに不満のある方、大歓迎します。
【給与】 固定給制 3ヵ月研修期間中15万円以上 研修後：25歳例／28万円（能力給が別途加算されます）
アルバイト日給：4,860円
【待遇】 昇給／年1回 賞与／年2回 手当／皆勤・食事・残業・役職・能力・出張・営業 交通費全額支給
【勤務地】 本社所在地
【勤務時間】 9：30〜18：00（実働8時間）
【休日休暇】日曜・祝日 隔週週休2日制（第2・3土曜休み）有給・夏期・年末年始・特別休暇
【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社内旅行
【応募】 事前に電話連絡の上、履歴書（写真貼付）持参してください。都合の悪い方は郵送も可。
＊今すぐ応募できない方のために、人材登録制度を用意しました。定期的に人材採用を予定しておりますので、お気軽にどんどん応募下さい。
＊入社相談に応じます。
【交通】 京阪三条駅下車、徒歩5分
【会社概要】
設立／昭和59年12月26日 資本金／1000万円 年商4億283万円（62年度実績）代表者／古川晃司 従業員数／23名 平均年齢／23歳 主要取引先／㈱ナムコ、㈱ジャレコ、㈱タイトー他
事業内容／遊技器の製造販売・輸出入業務、リース業務、ソフト開発の請負

■企画応募説明

●あなたの夢を形にしてお送り下さい。●書式は自由。オリジナルに限ります。●採用分に関しては当社規定により報酬を差し上げます。●なお応募の書類等は返却できませんのであらかじめ御了承下さい。

プロ・アマ問いません。

サービススタッフ急募

■ゲーム機の修理 ■ロケーションの拡張営業

経験者優遇します。未経験者指導します。

〔資格〕要普通免許
●高卒以上28歳位までの方
〔給与〕13万円以上
●研修期間3カ月
●その他待遇等上記参照
※人材登録制度ありません。

●買います●
SONY製SMC-777C又は相等品買います。
値段は30,000〜38,000円位。
まずはご連絡下さい。



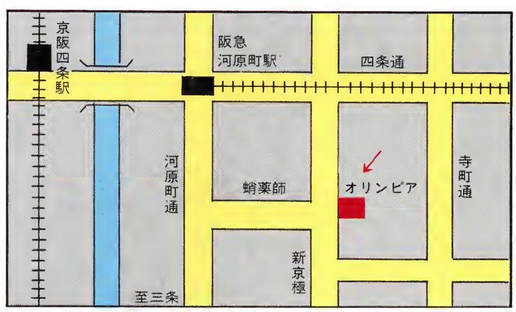
ビデオシステムからの情報発信基地だ!!



▲おっ飛行機が飛んでる。本物ですよ。

GAME PLAZA
京都オリンピア

ゲームプラザ京都オリンピアはビデオシステムからの情報発信基地になる予定です。
お近くの方はもちろん、遠方の方も歓迎。京都に来たらぜひ寄って下さい。ロケテスト中のNEWゲームがプレイできるかも…。
サークル等をつくる企画も考えています。ゲームファンの皆さん、お気軽にどんどん押し寄せて下さい。皆さんの応援、ご意見をお待ちしています。
ゲーム好きな人達が集まって、コミュニケーションの輪を広げて下さい。店長もゲーム大好き！人間です。気軽に話しかけて下さい。



◆ポスタープレゼント実施中◆

12月1日よりラビオ・レプスのポスターとポップスタンドをプレゼントしています。オリンピアで、「ゲーメスト」を読んだと言って下さい。先着30名様まで。

●スタッフ・企画応募先

SYSTEM V
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側園堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279

ゲームプラザ **京都オリンピア**
〒604 京都市中京区新京極蛸薬師

ーティング

イメージファイト

正直に言おう。これは絶対オモシロイ!!

期待通りだ ついに発売

AMショーでのNo.1シューティングゲームと言われたアイレムのイメージファイトが遂に発売される。この号が読者の手元に届く頃には、もう近くのゲームセンターに入っているかもしれない。R－タイプのスタッフが作っただけあって、その深さは他のシューティングの追随を許さない。

さて、こまかいルールは先月号を見てもらうか、実際にやってもらうとして、さっそく攻略に入っていこう。そんなに複雑なルールではないので、プレイしてみればすぐ慣れることができると思う。(決して易しいゲームではないけれど。)

パワーアップについて

前回ページの都合等でくわしく説明しなかった、特殊攻撃パーツについて説明しよう。

パーツはパウボックスを破壊すると出現する。この時、他のパーツを装備していなければつけることができる。

他の攻撃パーツをつけている時は、そのパーツを破壊してからでないとつけ変えることはできない。基本的なパーツのつけ変え方（壊し方）は次の3通りがある。

①敵の弾に当てる。

②地形にぶっつける。

③パウボックスを破壊する前に体当たりする。

③については、パウボックスの中に何が入っているかわかっていないといけない。分かってさえいれば、一番安全で確実につけ変えることができる。

●パワーアップの種類

☆Vバルカン…前方のV字方向に弾が発射される。使い易い武器。1面ではまず取っておこう。



☆リングレーザー…リング状の弾が前方のいくつかの方向に飛んでいく。狙いにくい武器だが、リング一つ一つのショットパワーは強い。1～2面では、この武器が非常に有効。



☆ドリルレーザー…前方に強力なレーザーが発射される。自機の弾のパワーアップという感じ。ないよりまし。



☆サイド…左右に弾が出る。しかし連射はきかない。2面で出現するが、取っても取らなくてもいい。威力はイマイチ。



☆サーチレーザー…敵を確認すると直角に曲がり、破壊する。耐久力のない敵には貫通する。狭い面その他で絶大な威力を発揮するオ助けパーツ。



☆反射ボール…壁に当たるとハネ返る弾を前方2方向に発射する。威力はそれほどでもないが、3面後半ではまあ使える。



☆サーチミサイル…ターゲットを追尾する誘導ミサイルを連射する。あまり強そうには見えないが、近づけばけっこう連射する。



☆7ウェイバルカン…前方広範囲をカバーする7WAY砲。連射できないと思ってバカにしていると、けっこう使えたりする。連射できない分ショットパワーが強いからだ。



☆バリア…通常面では全然使えない。攻撃ボタンを押しっ放しでないとバリアが張れないからだ。でもいつか使える日がくるかも。



パワフルに攻略だ!!

STAGE1

スピードは3速がベスト。1面はかなり広いので少し速めの方がいいだろう。ちょっと速すぎると思う人は2速でもいい。スタートしたら、とにかくまずスピードを上げておくこと。

初めのザコ以外、このゲームの敵はほとんど耐久力があるので、少し大きな敵がきたら連射するようにしよう。できるだけ近づくと早く倒せるぞ。先手必勝だ。

初めのパウボックスにはポッドが入っているが、これは赤ではなく青を取った方がいいと思う。1面は前方からの攻撃が多いし、始めはポッドがついていないので攻撃力が弱いからだ。

敵は、追撃ミサイル野郎「ビジランテ」、レーザー小僧「パンダ」と続いた後、永遠のライバル曲折レーザー砲搭載の「フォトンドーニ」が出てくる。1面では、まずここがヤマ場だ。

パンダレーザーは倒せば倒すほど出てくるし、この敵とフォトンドーニが加わるとかわすのが難しい。フォトンドーニのブルーのレーザーは自機に誘導されて曲がってくるので、下にいて上に上がるようにして、かわせばかわすことはできる。

しかし、理想はフォトンドーニに弾を撃たせずに壊してしまうのが一番安全だ。青ポッドを有効に使い、左上から

超ド迫力スペース・シュ

IMAGE FIGHT

石井ぜんじ

出てくるのを待っていて速攻で倒そう。パンダは、どうせどんどん出てくるので、ある程度ダメージを与えておき、フォトンドーニが出てくる時に、すぐ壊せるようにしておいてもいい。

その後は浮遊戦艦「バース」が出現する。狙い撃ちしてくるので不用意に近づかないこと。撃ち出す角度は決まっているので、正面からほんの少しずらして待ち、弾をよけないで、少し横をすりぬけさせるなんてマニアっぽいかわし方もできるぞ。

その後ポッド、Vバルカンが出現するが、ポッドは2つ、3つめは赤を取るのがいいと思う。また、最後に右上に出現するパウボックスは、リングレーザーなので壊さずVバルカンのパーツをぶつけて取り換えよう。

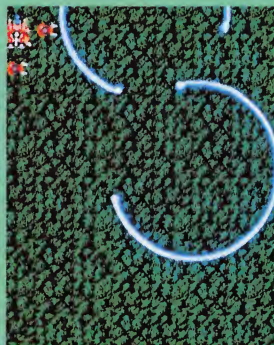
1面のボスの手前では、後から「バース」、前からフォトンドーニが2つ出現する。この後からいきなり出現するバースには注意。ここでやられると、2回目からは下からバースは出なくなる。赤ポッドを下に向け、連射してバースを破壊しよう。

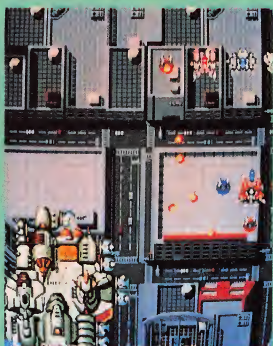
バースを壊したら、今度はフォトンドーニの死角をついて1回攻撃をやりすごそう。写真のように、こいつの真横にいれば曲折レーザーには当たらない。

このフォトンドーニの死角は必ず覚えておこう。また、フォトンドーニの目の前や後にピタッとくっついてもレーザーには当たらないぞ。

フォトンドーニの攻撃を1回かわした後は、ポッドをめりこませて撃つなり（これが早い）下に戻ってリンググレーザーで撃つなり、自由にやってみよう。


撃ち切れなければ下にちょっと逃げる


1面ボス攻略。まず左上に急いで行く。


一番右がリングレーザー。これを使おう。


ポッドを左に向けて連射、連射。

STAGE1

ボス攻略だ！

ボス「L-NDA」

敵がいなくなって音楽が変わったなと思うと、おもむろに前からリングが飛んでくる。このでかいリングレーザーはボス「L-NDA」が出してくるのだが、この動きに惑わされ、やられてしまう人も多いかもしれない。しかし、何も考えずに倒せる方法がある。

まず、ボスが出てくる前にさっさと左上に行ってしまうのだ。ここにいる限り、リンググレーザーに当たることは100%ない。

そして、ボスが出現したら赤ポッドで右へ連射する。ボスは体当たりでつぶそうとしてくるから、ボスが近づいてきたらちょっと下にかわそう。この時にはもう勝負がついているはず。連射の速い人ならポッドが3つとも赤の時はかわす必要なく倒すことも可能だ。

これで1面ボスは絶対死ななくなったはず。安心してSTAGE2へ進もう。


強敵「フォトンドーニ」。危険な一瞬だ。


スタート直後、小型戦闘機「スーオ」が出現。

STAGE2

始まるとすぐ左下から戦艦が出てくる。赤ポッドを使ってつけ上がる前に倒してしまおう。

前方4つのパウボックスはポッドと3つのパーツが入っている。ポッドはここで全部赤ポッドに変えておこう。

攻撃パーツについては、今のところ、リングレーザーでいくのがいいと思われる。サイドも使えないことはないのだが、今イチ威力に乏しい。リングレーザーは一番右側のパーツだ。


ここが安全地帯。これを知ってりゃ楽だね。


まず青ポッドを1つ取っておこう。

威力を発揮させろ ポッドシュート

ポッドを装備中に攻撃、スピードボタンを同時に押すとポッドが飛んで行ってダメージを与えることができるというのは先月号（6ページ）でも紹介した。

しかし、その他にポッドシュートについて、新たにわかったことがあったので説明しよう。

まず、ボタンを同時にたたいて、ちゃんとポッドシュートが成功した場合、スピードの変化はしない。これは先月号の訂正だ。ただし、ボタンの押すタイミングがずれて失敗した場合は当然スピードは変わってしまう。

また、ポッドシュートの本当の使い方は自機に必ず戻ってくるという性格を利用する方法だということを発見した。

要するに、ポッドを飛ばした時に、グラディウスIIのレーザーワインダーの様に自機を左右に動かすと、ポッドは自機に誘導されて飛び回るのだ。しかも、ポッドが地形に阻まれて戻ってきにくいような所に入ると、ポッドは暴れ回って、その中にいる敵を一網打尽にしてくれる。

このようにして、自機が入って行きにくいような入り組んだ地形でも威力を発揮することができるのだ。

これがわかると、STAGE4がかなり楽になる。ただ楽になるというだけでなく、対地レーザーのように流れるように飛び回るポッドシュートは、使いこなせれば面白くてやみつきになってしまうぞ。


2面ボス「JURRY」。急いで倒さないと…。

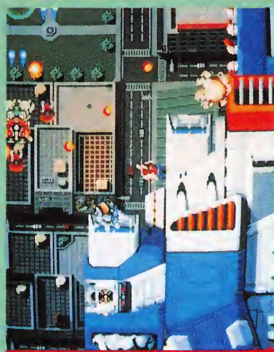

やっと巨大戦艦からも脱出だ。砲台を逃がすな。


ジェット噴射の場所も壊せるぞ。



各面の成績パーセンテージが表示される。

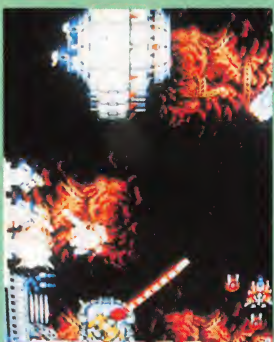

両サイドから戦艦が接近。速攻で倒そう。

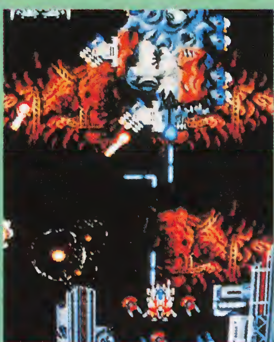

レーザー砲頭だけには細心の注意を払おう。


右の方に入ってしまったら反射ボールを必ずつけること。


右上の砲台を早めに破壊し、サーチレーザーを取ろう。


そろそろ難しいぞ。STAGE3だ。


いったんレーザーを上に出すと方向は変えられない。


画面上方から「バメラ」接近中。


いきなり隕石が飛んでくる。けっこう固いぞ。

さて、その後は巨大戦艦の右側をゆっくり通過する。このあまりにデカイ戦艦からはハッチから敵機、砲台からホーミングミサイル、レーザーと多彩な攻撃が加えられる。注意しなければいけないのはレーザー砲頭だ。このレーザーの場所は、ポッドシュートを撃ちこむと楽に倒せる。

また、このシーンでありがちなのは、こわがって後ろに追いこまれてやられてしまうパターンだ。レーザー以外の攻撃は怖くないから、早めに前に出ていって集中攻撃を加えること。

巨大戦艦を通り過ぎると後から2機戦艦が出てくる。これは何てことないので、出現と同時に赤ポッドで撃って早めに倒してしまおう。万一、ここで青ポッドを持っていたら赤ポッドに変えるのが先だ。

ボス攻略だ！

STAGE2

ボス「JURRY」

このボスは全身砲台をまとっているが、正面の砲台だけ色が違って、正面からはダメージを与えられないようになっている。赤ポッドを使って、左右からダメージを与えなければいけない。

簡単な倒し方は、レッドポッド3つで左下で出現と同時に左へ向けてバリバリ撃ちこむ方法だ。こうすれば、出現後数秒で倒すことができる。

また、正面からでも左右の砲台を狙って撃てば、なんとかダメージを与えることもできる。しかし、速攻でカタをつけるのが正しい方法でしょう。

STAGE3

この面はそろそろ障害物、地形が複雑になってきて、Rータイプを思わせるところが出てくる。

全体を通してのコツは、ここは狭い場所なので2速で充

分ということ、赤ポッドで常に進むこと、サーチレーザーを必ず取ることの3つが非常に重要。

スタートすると、砲台や岩がまずプレイヤーを脅かす。しかし、撃てない弾は余りこないはず。恐れず砲台の真横に行って、赤ポッドでたたき潰そう。

少し進むと、エネルギーボールをとばしてくる砲台があり、そのすぐ上にパウボックスがある。このパウボックスこそ、究極兵器、サーチレーザーだ。うっとおしい砲台は真横からポッドで早く壊してしまって、このパーツを取ろう。

ここでパーツを別につけていて困った時は、迷わず地形にぶつけてはずすこと。スクロールにまかせておいてぶつかってパーツが壊れたら、すぐサーチレーザーのパーツをつけよう。

サーチレーザーのパーツをつけてしまえば、後はレーザーを撃ちまくるのみ。レーザーは、赤ポッドを使う必要もないほど絶大な威力を発揮してくれる。

ひとつ注意が必要なのは、サーチレーザーを取ったら左の進路を進まなければいけない。右へ行ってしまうと、最後の出口の所でサーチレーザーがうまく当たってくれなくて困ってしまう。3面の最後で右へ行ってしまったら、サーチレーザーのパーツははずして反射ボールにつけ変えておかないとまずい。

また、この面の後半での難敵は、レーザーの舌で攻撃してくる「バメラ」だ。正面から出てくる1匹めは速攻で倒すからいいとしても、2匹めは下から出てくる。

けっこう怖い「バメラ」にも弱点はある。それは、いったん伸ばした舌は方向が変えられないということ。ナナメ右上に舌を伸ばさせて、そのスキに真横からポッドで攻めれば2匹めも大丈夫だ。

最後には隕石がばらばらと飛んでくるが、連射していれば何とかなるでしょう。ここでパーツをはずしてしまわないように!!

ボス攻略だ！

STAGE3

ボス「MICHAEL」

マイケルだかミッシェルだか知らないが、まともに戦うとこのボスすごい強い。曲折レーザーが弾を通さないからだ。しかし、そんなボスにも安全地帯があった。それはボスの真上から少し左より（右でもいい）だ。

ただし、ここに入るのには一筋縄ではいかない。レーザー砲頭ができ上がってからでは上に入りこめないし、はじめからボスの真上にいたのでは、吐き出してくるレーザー砲頭に当たってしまう。

一番いい方法は、ボスが出てきたら1速に落とし、一番前に行く。そしてボスレーザー砲頭を吐き出してきたらタイミング良く中央へとすっと入りこむのだ。うまくすればパーツも壊れずに入れるぞ。安全地帯に入ったらポッドで撃つのもいいし、バックファイヤーでダメージを与えることもできるのだ。すげー強えーと思っていたボスも、これで楽勝。バンバンザイだ。

これからもどんどんやるぞ

イメージファイトは、ゲーメストとアイレムと相談し、打ち合わせたうえ、紹介、攻略を進行させています。そして、このゲームに関しては発売日の関係上、他誌がアイレムの意向に反して先の面を攻略しない限り、ゲーメストの攻略、紹介よりずっと早いということは考えられません。

つまり、ゲーメストではゲームの紹介をする際は、ゲームの寿命を縮めることがなく、また、難し過ぎるとあきらめてしまうこともないように、メーカーと一体になって紹介を進めていくのです。

このことは、アイレムに限らず、コナミ、カプコン等全てのメーカーでも同じです。さまざまな諸事情のため、先に2周めを攻略しなければいけなくなったり、発売時期が遅れたため攻略が早めに載ってしまったりもします。しかしこれらの場合でもメーカーの意向を無視して勝手にやっているわけではないということを、読者の人達にはわかっていただきたいのです。

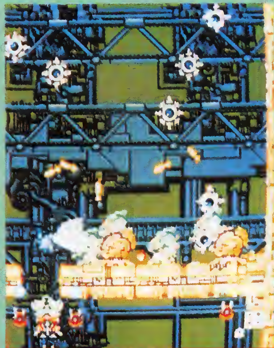
今回のイメージファイトの場合は、某誌がゲーメストより1カ月分早く攻略を載せてしまったわけですが、ゲーメストは長くこのゲームを取り扱っていく以上、メーカーの方の信用を失うわけにもいかないので、某誌と同じことはしないということです。

今後ともよろしく。

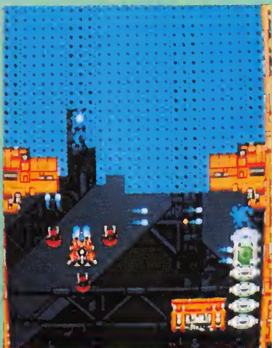
（ぜんじ）



ここが玉置だ。入るときに慎重にプレイしよう。



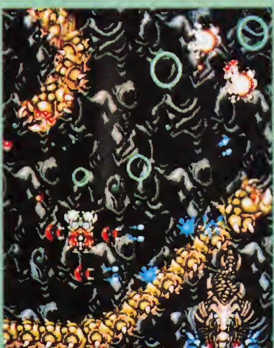
こういう所がポッドシュートに最適の場所。ポッドを撃ちこみ、レバーを右に入れよう。



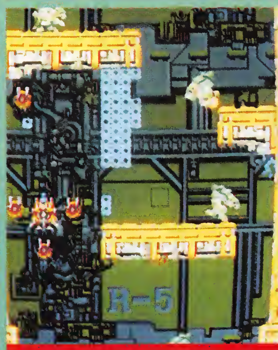
ボス直前の網地帯。早く崩しておこう。



5面はうって変わって生物面。Rータイプしてるなあ。ポッドシュートが有効。



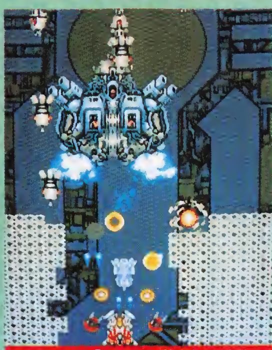
元祖インスルーに負けじと、「メドウサ」が2匹プレイヤーを囲んでくる。



Rータイプの4面を思わせるSTAGE4。



後に追いこまれないように先手を打って倒していきたい。



4面ボス、「BOY」。落としてくるミサイルが自機の弾をさえぎってしまう。



謎のピンクの玉がうっとおしい。後からも「スキュラ」は出てくるぞ。



5面ボス、「TARO」。よくぞ考えつきました、こんなボス。別名ハンドバッグ。

大型筐体でダントツの実績を誇るセガがこれからはテーブルタイプにも全力投球するぞと宣言している。期待のコミカルシューティング・アクションゲーム…さあ、君も燃えるしかない!!



タイトル画面にも前作の面影が…。

待望の新作!! ワンダーボーイIII

モンスターレア……

ワンダーボーイ・シリーズ第3弾として、ファン待望の新作、モンスターレアが発売された。コミカルシューティング・アクションゲームという感じで、2人同時プレイ可能。最近テーブルゲームでちょっと元気がないかな、と思われたセガの期待の新作だ。

まずは操作方法

――ステージ前半と後半で違う

8方向レバーとジャンプ・ショットボタンで主人公のレオ（2Pはプラプリル）を操作しよう。画面上部のバイタリティーゲージがなくなるとミスとなり、1人減る。バイタリティーは、ビーチボールなど敵の飛び道具に接触する、または一定時間を経過するごとに少しずつ減っていくが、敵に体当たりしたり、海に落ちたりすると一度になくなるぞ。逆に所々に出現するフードを取れば回復できる。

また、敵を倒すとパワーアップアイテムが出る場合があり、それを取ると10秒間パワーアップ状態で戦える、というのがこれまでのシリーズ作と大きく異なる所。シューティングゲームの面白い所を取り入れた感じだ。

各ステージが前半と後半に別れていて操作法が違うので別々に説明しよう。

●ステージ前半

第1作ワンダーボーイと同じ様に、地上をレバー、ジャンプ&ショットボタンを使って進もう。地上といっても途中に海はあるし、沈む床のトラップはあるし、坂では岩が転がるし、そんなに楽じゃない。

でもワンダーボーイなら自信がある、という人には難易度的にはこちらの方が低いと思うので、すぐに先の面まで行けるようになると思うよ。

操作の面では、ジャンプ中にレバーを上に入れると滞空時間が長くなる、というテクがある。知っていて損はないだろう。

また、自分が止まっていても強制スクロールですこしずつ進んでしまうので注意。画面の後方（つまり左側）に追いつめられると、展開が苦しくなるのでこちらから先手々々でいこう。

●ステージ後半

一転して空中戦になる。こちらはシューティングゲームと何ら変わりはなさそう。レバーとショットボタンでザコキャラを迎撃せよ（ジャンプボタンは未使用）。この間にパワーアップを貯えておこう。

空中戦がしばらく続くと、ステージ最後に控えしは、多彩な攻撃を仕掛けて来るボスだ。ステージによって異なるユニークなボスが待っている。これがなかなか強者揃いだ。

パワーアップアイテム

――適切に選ぼう全部で6種類

パワーアップは全部で6種類。敵を倒すと時々現れるけど、何のパワーアップが出るかは決まっていない。強いものも弱いものもあるので、選んで取るようにしよう。有効時間は10秒だが、同じものを取った時に限り時間が加算されていくので、次々と武器を変えるのは損だ。

◆スパイラル

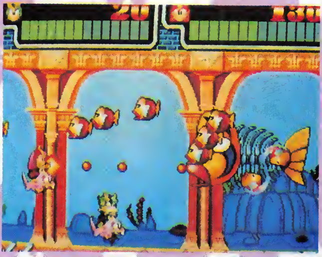
自分の周りを手裏剣のようなものが回る。ショットが撃てないので接近戦しか出来ないが、その分当たった時の攻撃力は大きい。あまり使えなそう。

◆ミサイル

ボタンを押しっぱなしにしていると遠くへ飛び、離すと



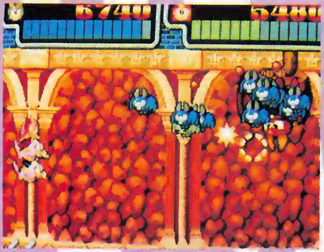
1面の前半。海上を進む2人。個々のキャラクターも結構かわいい。



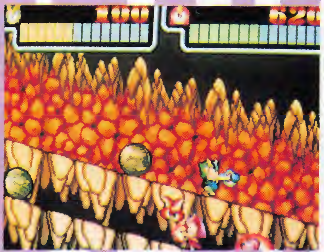
1面ボス、魚の親分。



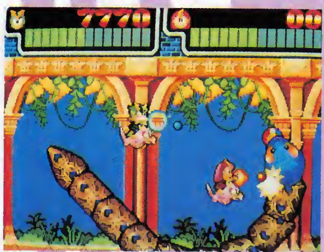
ボスを倒すと残りのバイタリティーがボーナスになる。先の面ほど高い。



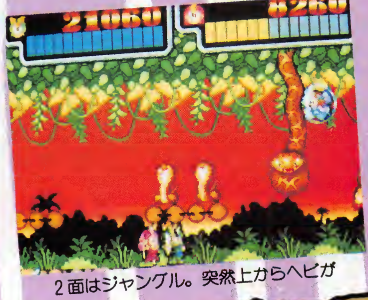
3面ボス、コーモリの親分。手強い。



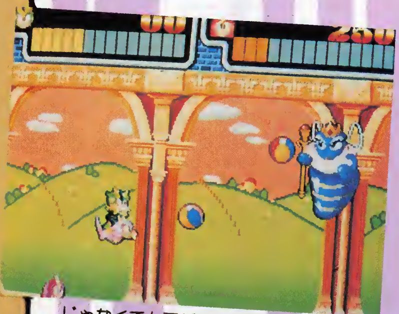
3面は洞窟。オイオイ、後ろから転がって来るなよ！



2面ボス、ニシキヘビの親分。



2面はジャングル。突然上からヘビが降って来る。



じゃなくて女王バチ。



4面ボス、ハチの巣…

爆発する。攻撃力は小さいが爆発中はずっとHITチェックしている。連射が効かないので、これもあまり使えないでは…。

◆ワイドリング

ショットが飛距離と共に上下に分裂して広がって飛んでいく。すなわち、攻撃範囲が上下に広がる。これは、特にザコに対して強い。ステージ後半の空中戦では最も使えるパワーアップだろう。

◆ファイアーボール

前後に同時に発射される。最近のゲームによく見かけるパワーアップ。テイルガン、アフターファイヤー、ツインレーザー…。

◆ビーム

ボタンを押しっぱなしで連射する。ボスなど耐久力のある敵には抜群の効果がある。

前方1方向にしか撃てないというのは、しっかり狙っていれば弾切れ（画面上に規定数の弾が存在するため、ショットボタンを押してもそれ以上弾が発射されない状態）を起こさない、という点で長所でもあるわけだ。

オット、そこの君、コスリはいけませんぜ。

◆ビッグファイアー

自分を中心に渦巻き状にファイアーが飛んでいく。攻撃力が大きく、敵に当たっても消えないので、なかなか強い武器。ただしアイテム自体が出にくい。出たら取ってもいいけど、あまり実用的とは言えない武器。

これに通常弾を加えて、ショットは全部で7種類。

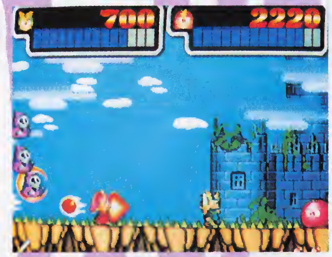
通常弾にも特徴があり、ボタンを押すと必ず出るが、その分射程が延びないという性質を持っている。

要するに、規定数3発を超えて連射した場合には、弾切れする代わりに画面上の弾が途中で消える、ということ。

まあ、プレイ中はそんなに気にしなくてもいいけどね。

各ラウンド紹介

―何が出るか全てがワクワクランド



5面。ありゃスライムか？　はたまた氷室まんじゅうか？



5面ボス、ガイコツ。見るからに陽気なヤツ。

ラウンド1

海のステージ。1ラウンドごとにテーマが決まっていてそれにちなんだ敵キャラが登場する。ボスの魚の親分は小魚をよけながら撃ち込めば問題はないだろう。

ラウンド2

ジャングルのステージ。ボスのニシキヘビの親分はかなりの強敵。10個の体の節を全て赤くすれば倒せる。最初はまずここでつまずくと思うよ。

ラウンド3

洞窟のステージ。ボスはコウモリの親分。魚の親分と同じ様な攻撃をして来るが、ザコの誘導がきつい。

ラウンド4

虫のステージ。ボスは女王バチ。最初はハチの巣なんだけど、ある程度ダメージを与えると壊れて中から女王バチが現れる。ビーチボールの攻撃は、弾をひきつけて少しずつ逃げながら撃ち込もう。

ラウンド5

モンスターのステージ。ボスはガイコツ。口が開いた時に集中的に撃ち込もう。回っているゴーストは弾を防ぐぞ。

ラウンド6

オバケのステージ。ボスはミイラ男。ボス本体の攻撃よりマジックハンドが強い。画面中央辺りの高さにいればマジックハンドには当たらないが…。

ラウンド7

氷のステージ。ステージ前半は地面がつるつる滑るので操作しにくい。ボスはアイスゴリラ。氷の結晶を投げて来る。この結晶は何発か撃てば壊せるが、中途半端に撃つと大きくなるので墓穴を掘ることになるぞ。

今回はこの辺まで。まだまだ先は続くので、自分でクリアして確かめて欲しい。

このモンスターレアはワンダーボーイIIIというサブタイトルがついている以上、前2作と比較されるのは免れない所だけど、モンスターランドに燃えた1人として見ると、ちょっと寂しい気がした。

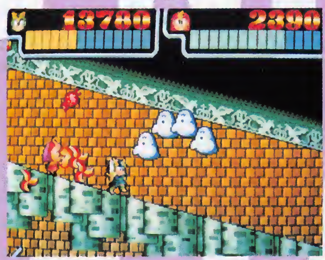
というのは、ストーリー性がほとんど無いからである。確かに、怪物の巣に挑むという話の筋は理解できるが、あくまで前作モンスターランドと比べると物足りない感じがする。あのワクワクするようなアドベンチャーの色をもう少し残しておいて欲しかった、というのが率直な意見だ。

とは言っても、その分第1作ワンダーボーイに近いわけで、アクションゲームとすれば決して見劣りする出来ではないだろう。ビジュアル面に訴えかけるインパクトは相当なものだし、ボスも実にユニークで良いと思う。（事実、取材に同行した某編集部員はグラフィックがいい、と絶賛してた。）

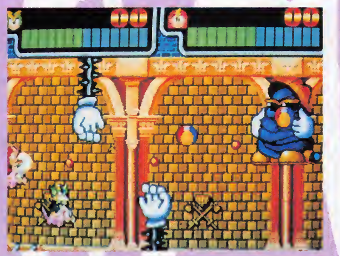
ワンダーボーイIII・モンスターレア。ロケテストでの評判も上々、相当数が出回るそうなので、この号が出る頃には近くのゲームセンターに入っているかもね。

さあ、君も燃えるか!?

（YOU・A）



6面に登場、ダークダックス。違うって！



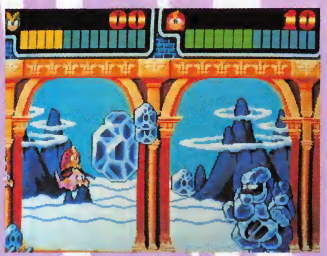
6面ボス、ミイラ男。変なミイラ…。



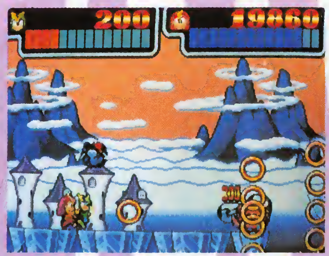
ヘビってあんなに強そうだったっけ？
ドアには入れるのかな？



やってくれるぜ。モンスターランドそのまま。思わず懐かしくなる。



7面ボス、アイスゴリラ。氷を撃つと、これこの通りデカくなります。



7面は地面が氷みたい。ワイドリングでボコボコになってるのは誰？



ゲームサウンドファンに応えて、タイトーの究極7アイテムを完全収録!なつかしの「タイガーヘリ」から「究極タイガー」までのタイガーシリーズ3部作に加え、リクエストの高い「ミッドナイトランディング」「ラスタンサーガ」「コンチネンタルサーカス」、更に「トップランディング」までも収録。

ゲームサウンドを究極に楽しむためのサイトロン・オリジナル各1曲1インデックス信号記録(CDのみ)、メドレーバージョン!

GSM TAITO 2 究極タイガー 大好評発売中!!

CD:D28B0008 ¥2,800 CT:25P50008 ¥2,500 楽譜、タイトーサウンドチーム 解説書付 予約特典:B2サイズ・カラーポスター

〈収録曲〉TIGER HELI/飛翔鮫/究極TIGER/MIDNIGHT LANDING/RASTAN SAGA/CONTINENTAL CIRCUS/TOP LANDING(以上すべてオリジナルサウンド)(今回はLPのリリースはありません。)

SCITRON INFORMATION

●11月21日　サイトロン初のCDV発売

CDVはCDと同じサイズのディスクに5分の映像と20分の音声が収録可能なメディアです。サイトロンでは最新のゲームを早くも商品化。

CDVプレーヤーを持っていない人でも普通のCDプレーヤーで音楽は再生できるので、今後システムアップを考えている人は先行投資で買っておいて損のない物ですよ。

セガ	パワードリフト	E20H1003	¥2000
セガ	メガドライブスペシャル (スペースハリアII、獣王記、スーパーサンダーブレード)	E20H1004	¥2000
カプコン	大魔界村	E20H1005	¥2000
タイトー	チェイスH.Q.	E20H1006	¥2000

●無料(タダ)でクライマックスあげる。

世界で初めてデスクトップ・ビデオ技法による無料レンタル・ビデオ・マガジン「デジタル・ビデオ・プレス」サイトロンより遂に創刊。(内容)AMショー新作ニュース、ホビーマシン新作ソフト情報、アーケードゲーム最新情報、サイトロン作品紹介等々盛りだくさんのラインアップ。全国指定のレコード店、ビデオ店にて大好評レンタル中!

詳しいお問い合わせ　03-221-3151

㈱ポニーキャニオン　映像制作事業部まで

●FM富士「サイトロン・デジタル・プレス」話題集中ON AIR中(東京78.6MHz)

毎週土、日夜9:55〜10:00サイトロンの最新の音とゲームに関する楽しいおしゃべりをお届けしています。

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ

㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL.03-221-3151

サイトロン・アンド・アート㈱

〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273

販売元/株式会社 ポニーキャニオン

札幌支店/011-232-5151　仙台支店/022-261-1741　東京支店/ 03-221-3271

名古屋支店/052-562-0111　大阪支店/ 06-541-1971　広島支店/082-243-2915

福岡支店/092-751-9631　ニッパンポニー/ 03-667-3741

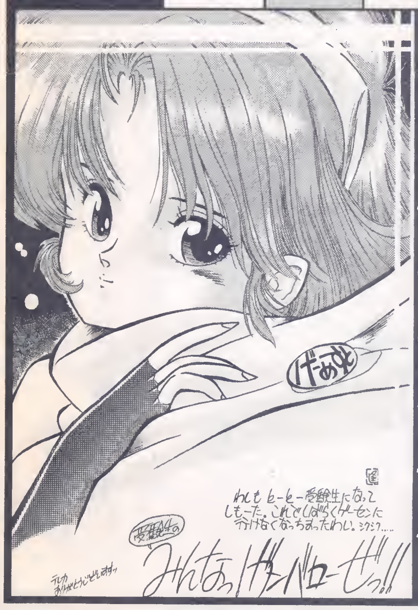
SCITRON & ART INC.

PONY CANYON INC.

CONTENTS

表紙：大魔界村 ©カプコン

やったあー 堂々攻略4本立



大阪府　ないイイイWyvern おおま君

人気上昇中、バブル開発第3弾のゲームだ！

サイバリオン

C·C&THE

基礎編大攻略と実戦編㊙資料大公開、ノーミス3回への道だ!!

基礎編

基礎編だからってバカにしちゃいけない。すべては基本から。もうクリアした人も、まだ苦しんでいる人も、これからやり始める人も、とりあえず読んでくれ。

さて今回の基礎編攻略は、11月号で紹介できなかった5面のマップと、各面のボスの倒し方と行くぞ。

まず5面のマップから見ようと思うが、その前に基本操作の補足点を少々。

ボタンは上手に使え

よくボタンを押しても炎が出ないという様な事を言っている人を見かけるが、ボタンのON、OFFのタイミングに問題がある場合が多い。

1回ボタンを押してすぐに離すと、炎は一度最大まで出てから止まるが、この最大から止まるまでの間にボタンを押しても、続けて炎は出ない様になっている。この状態でボタンを押し続けて、炎が出ないと言っても当り前。一度炎が止まるまで待ってボタンを押しなおそう。

炎が出始めてから最大になるまでの間に押した場合は、最大で出続けるので押しなおす必要はない。

通常通路を進んでいる時は"1回ボタン押し炎"を常に出しながら進むのがいいぞ。ただしFIREゲージに注意して、1回出しから次の1回出しまでに満タンにしておく事が重要だ。必要な時に炎が最大でなくなるとつらいぞ。

長くてつらいぞ5面

続いて5面の注意を幾つか上げてみよう。

まず、とにかく長い面なので急ぐ事。ボスに着いたときにタイムが300は残る様にしよう。ボスと戦っている最中にタイムオーバーは悲しいものがある。

急ぐコツとしては、ザコを殺す場所を考える事。レーザーやバリアで待たされそうな場所はつっ切り、その先で殺す様にしたり、敵弾を炎で吹き飛ばすワザを多用し、発射後すぐに通り抜けるといったことだ。

また、無理な点かせぎも死につながる。タイムを考えてほどほどに。

ボスはガットノイザーだが、コイツの倒し方はボス別攻略を見てくれ。この面で、ボスを倒した時までに1機もやられていなければ（この面だけで）、もう十分実戦で戦えるだけの技術を身に付けたと思っていいぞ。究極の基礎編クリアを目指すのもいいかもしれない。5面全部ノーミスでクリアするのは、実戦クリアよりもはるかに難しいからやりがいはあるぞ。(ありすぎという話もある。)

プレイした回数が多いほど確実にウデが上がるゲームなので、10回や20回でネを上げずにやり込んでもらいたい。

各面ボス攻略

1面 ギガット
出現位置―右上

スタート後すぐに、左のシャッターブロックの上から2番目と3番目の間の高さに自機を合わせる。

炎を出しながら右に移動しギガットを端に押す。この時出す炎の時間は、1回押し出しの炎より少し長いぐらいがいい（ファイヤーゲージ3〜5使用ぐらい）。図1。

ファイヤーボタンを先に離し(これ重要)、できるだけ速く左のカベまで移動する。この時ファイヤーがたまっていなかったら、左にガンガン当ててカベのはね返りを利用するのも有効だ。

その場で右を向き、ギガットがジャンプして着地したら、炎を出しながらまた右の方へ押して行く。ジャンプが高く自機に当たりそうな場合は、自機の高さになる直前に炎を出せば大丈夫。右にいってしまうぞ。図2、3。

後はこの動きをくり返せばギガットは大爆発だ。

2面 アーマックス
出現位置―右下

スタートしたら左上の方で待つ。(高さの目安はシャッターブロックの上から3番目ぐらい。）図4。

アーマックスがジャンプして来たら、炎を出しつつ右へ移動する。弾を炎で飛ばしたらすぐに左にもどるが、この時高さがズレていたら（決定位置はアーマックスが弾を出した時の頭の下の高さ）直す。図5。

高速で左へもどっても、ファイヤーゲージは満タンにならないから、壁に押し当ててためる。最低3回は押し当ててもらいたい。図6。

高ささえ合えば、後は左右の移動だけで良いが、右から左へ動く時、炎でアーマックスを上方に動かしてしまわない様注意。うまく行けばアーマックスは木っ端微塵だ。

3面 ザイゾログ
出現位置―中央やや右よりを上下移動

スタート後、サイゾログが実体化した位置に高さを合わせ、炎で弾を出すまであぶる。図7。

弾を出すと、しばらく移動しないので、その間にファイヤーをため、ザイゾログが近よって来たら再び炎であぶり端に押す。この時ファイヤーが満タンではないと、次に弾を出すまでもたない場合があるので、ファイヤーをうまくためる事が必要だ。

横に移動して来た時は、そのまま横に押し戻せばいいが、斜めに来た時は隅に押しつけるといいぞ。図8。

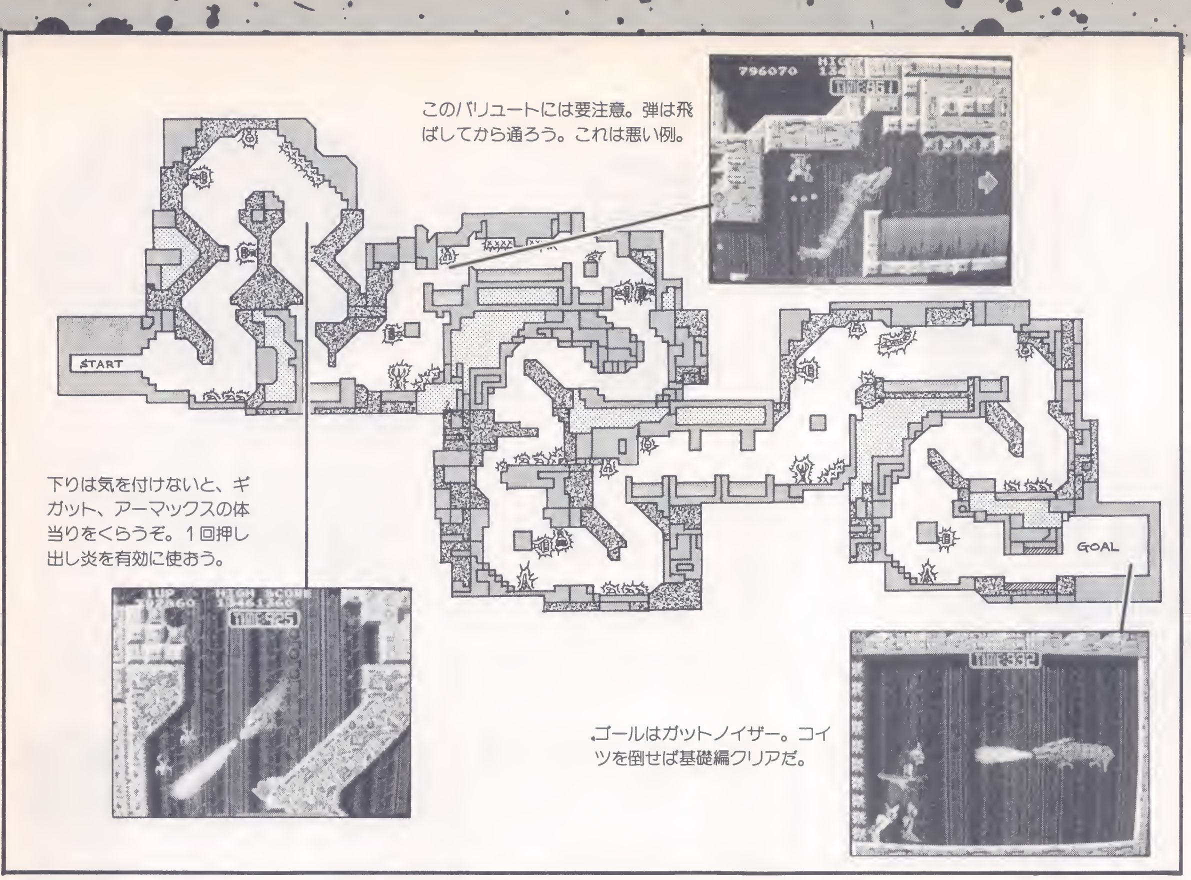
炎をためるには、敵を止めた反対で大きく動くのが良い。図9。

奴の動きを見切れば勝ちだ。ザイゾログはあとかたもなく消し飛ぶだろう。

4面 ケプロス
出現位置―中央やや上

出現位置の左で待ち、弾の発射口（胸のあたり）を狙って炎を吐く。図10。

弾を吹き飛ばしたら炎を吐くのをやめ、やや左に移動して、間をあける。ケプロスが動き出したら左へ移動、壁ギリギリで下に動き、奴の下を

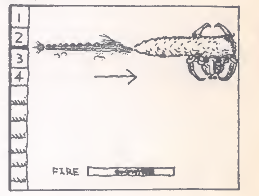


このバリュートには要注意。弾は飛ばしてから通ろう。これは悪い例。

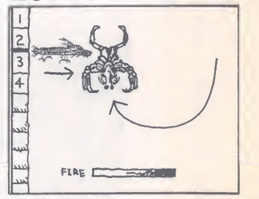
下りは気を付けないと、ギガット、アーマックスの体当りをくらうぞ。１回押し出し炎を有効に使おう。

ゴールはガットノイザー。コイツを倒せば基礎編クリアだ。

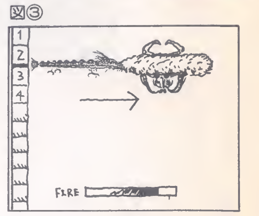
図①



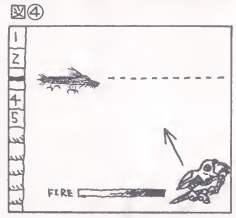
図②



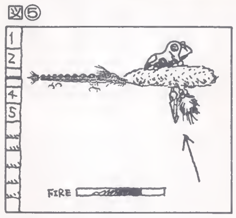
図③



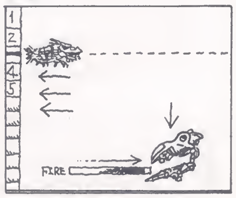
図④



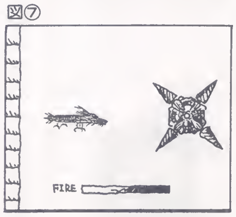
図⑤



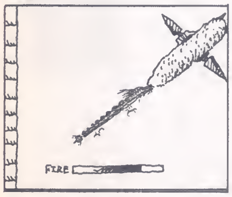
図⑥



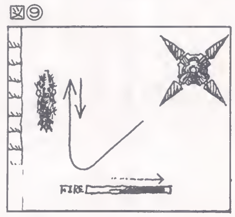
図⑦



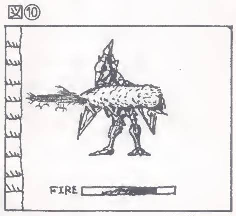
図⑧



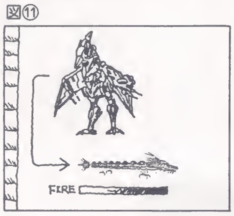
図⑨



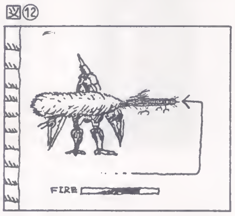
図⑩



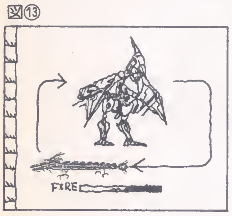
図⑪



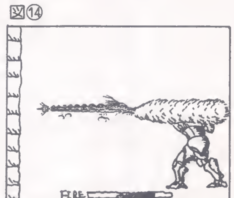
図⑫



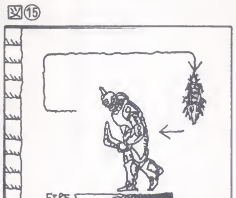
図⑬



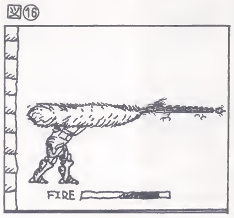
図⑭



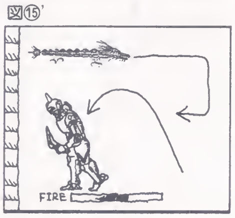
図⑮



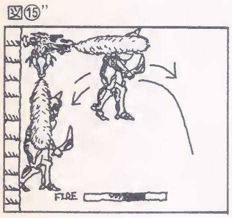
図⑯



図⑮'



図⑮"



右へ抜ける。図11。

ケプロスの動きが止まった直後に炎が吐ける様に右から回り込み、再び弾を飛ばすまで炎を吐き続ける。図12。

右側で、左と対称の動きをすればいい。図13。

注意する所は、ケプロスが動き出した後にすぐ下に行かない事。少し引き付けないと斜めに移動されてしまうぞ。

また、一連の動作を素早く行わないと先に弾を出されてしまう。誘導弾なので吹き飛ばすのに手間取るから、発射直後に飛ばせる様急ごう。

うまくパターン化出来ればこっちのものだ。ケプロスはただのガレキの山と化すであろう。

5面 ガットノイザー

出現位置—右下

まず高さをガットノイザーの頭の上の方（ツノぐらい）に合わせ、炎を吐く（この高さならブーメランを止められる）。図14。

奴が向って来たら少し左へ動き（引き付ける感じ）、上から右へ回り込んで、背後を取る。図15。

こちらに向き直って攻撃をしてくる時には、すでに最初と対称の位置で炎を吐いている様にすればいい。図16。

奴がジャンプして来た場合、小さなジャンプであまり左に着地しなかった時は、左上の方で少し待ち、右から回り込む。図15'。

大きく左に寄って来た時は、すぐ折り返しのジャンプをする事が多いので、左上隅で待ち、下に向って炎を吐く。

折り返しジャンプした場合は、そのまま首を振り、炎を当てる。しなかった時は、真上にジャンプされない限り本体からは安全なので、そのままで、奴の出方を待つ。真上に来たらすぐ右に逃げる事。図15"。

コイツさえ倒せば、敵基地は大音響と共に炎につつまれ作戦完了だ。

実戦編でも、これらのボスの基本的な倒し方は同じなので、参考になると思う。また、自分なりのより完全なパターンを作る事もノーミスを目指すなら必要だ。がんばってほしい。

気合いと回数でクリアを目指してもらいたい。

実戦編

難所をうまく切り抜けろ!!

実戦編の攻略という事ですが、まず最初にタイトーのサイバリオン開発の方から提供していただいた資料をもとに説明していきます。

マップ構成 ―パネルは50種以上

実戦編のマップの構成ですが、これは約1・5画面のパネルが50種類以上あり、それをいろいろと組み合わせて面を構成しています。(最大16×16パネル)だから、同じような地形が何回かでることもあるわけです。

難易度 ―レベルは0〜15

次に難易度についてですが、レベルが0〜15まであり、次に挙げるような事でレベルが上がっていきます。

○10万点を取る(1)
○ノーミスクリアする(2)
○面をクリアする(1)
○MTJバブルを取る(1)
○ボーナスステージ(グリーンのフォルトロングがあるステージ)に行く(1)
○アイテムを取る(1)

( )の中の数字は上がるレベルです。15レベル以上は上がりません。難易度の初期値(ゲームスタート時)は、イージーが1、ノーマルが2、ベリーディフィカルトが3、ベリーディフィカルトが4です。

例を挙げると、ノーマルの場合、1面クリア時に10万を1個取り、ノーミスクリアをし、2回スタート時にはなにかしらアイテムがついたとすれば2面の難易度は2+1+2+1=6で6となります。

但し、例外で、ストーリーによっては難易度が下がり、敵が弾を撃たなくなる時もあります。(目が緑色になる)。



緑の石を目に付けたサイバリオン。障害物(2種類のみ)が弾を撃たなくなります。

ボス攻略だ

次にボスです。よく、アイテムに頼って炎をあまり使わない人がいますが、炎で1秒間攻撃した時、与えたダメージが60だとすれば、アイテム1発で与えるダメージはたったの5です。なるべく炎であぶってやった方が効果的です。

また、短い炎であぶるより長い炎であぶった方がダメージは大きく、得点も高いです。

ちなみに実戦編でのボスの固さは、1面――337、2面――437、3面――587〜625、4面――750、5面――700〜875となっていて、例えば600の固さのボスは600÷60=10で10秒間炎であぶると死ぬ訳です。

ボスの知能ランクについてですが、A〜Hの8段階のランクがあって知能が上がるほど、攻撃も激しくなります。ガットノイザーを例にとって説明してみましょう。

○ランクA(基本能力。基礎・実戦に出現)――突進、ジャンプ、地上でのブーメラン投げを行うのみ。
○ランクB(レベル5以上。基礎・実戦に出現)――基本の動きに加え、(真上にいたら)頭突きをする。
○ランクC(レベル6以上。実戦のみ)――これらに加え、空中からのブーメラン攻撃が加わる。
○ランクD(レベル7以上。実戦のみ)――さらに、ブーメランを投げるふりをして投げずにジャンプしたりもする。
○ランクE(5面スタート時500万以上)――ブーメランを投げるかっこうをして、投げずにワープ弾を出す。
○ランクF(5面スタート時700万以上)――同様に高速誘導弾を出す。
○ランクG(5面スタート時900万以上)――同様に多量のワープ弾を高速で出す。
○ランクH(5面スタート時1100万以上)――同様に多量の高速誘導弾を起高速で出す。

エネルギー源は4つ

大別すると次の4つになります。

○フォルトロン(オレンジ)
――実戦編では100点から始まり、倍々に増えていきMAXは10万点です。でも、この10万点を取ってしまうと難易度が1上がってしまうので、クリア優先の人は取らない方がよいでしょう。得点が高くなるほどスピードも速くなっていきます。
○フォルトロン(グリーン)
――古代面で出現し、16分の2の確率で100点〜51、200点の得点が入ります。800点〜25、600点が出やすくなっています。
○ピド(0点)

ライフアップで、敵を殺した時に以下の確率で出現します。(ノーマル設定の場合)

LIFE +1→256分の25
LIFE +2→256分の3
LIFE +3→256分の2
LIFEMAX→256分の1

ピドの1ラウンド中の出現MAX数は7コですが、取らないかぎり何回でも出現します。(ダメージを受けてない状態の時は出現しません。)

○スペシャルバブル

前々作のバブルボブル、前作のレインボーアイランドに出現したスペシャルバブルですが、サイバリオンでも出現します。取ると、10万点+バリア+強化装備(誘導カッター)+難易度1アップの効果が得られます。実戦編で(基礎編には出ません)敵を殺した時に2048分の1の確率で出現します。但し、武器を取ったラウンドやライフマックスを取ったゲーム中には出現しません。

また、実戦4面で以下のスコア達成時に5面のボスを倒すと、以下の確率で5面ボス破壊後のフォルトロンがスペシャルバブルにかわります。

500万以上→8分の1
700万以上→4分の1
900万以上→2分の1
1100万以上→1分の1

ノーミス3回への道

ハイスコアを狙う人にとってノーミスボーナスの200万点は大きいものです。ノーミスを3回とって、1機も死なないでクリアすれば、それだけで1200万点。それに1〜5面クリア時に入るタイムボーナスや運がよければノーダメージボーナスの20万点の時もあり、1500万点は少なくとも入ります。

こういったことから、何回ノーミスボーナスを取ったかがハイスコアのポイントとなります。(もちろん、死んではいけないよ。)

ノーミスを多く取るにはどうすればよいか? ずばり、難易度を上げずに、後で述べる「こういう時にダメージを受けやすい」をダメージをくらわないようにすればよいのです。

つまり、ピドを連続で取っていくと出る10万点を取らないようにする訳です。10万点を取ると上がる難易度は1。これに対してノーミスボーナスを取った時に上がる難易度はたったの(〃たったの〃ではないけれど)2です。どちらの方が得かは一目瞭然ですよね。

さて、ノーミスでいくには当然ダメージをくらってはいけない訳です。次に、いくつか、「ダメージはこういう時に受けやすい」というのを挙げておきますので参考にしてみてください。

○弾を追いかけてしまう

これは敵の弾を炎で払った時に、払った弾が自機の進行方向に遅いスピードで飛んでいき、当たってしまう、というものです。

敵の弾は、炎で払った後も気を付けましょう。

○出がしらにスモールギガットに当たってしまう

特に下に進む時に多いことです。というのも、スモールギガットはある程度画面が進むと上にジャンプするので、勢いよく下に進むと当たってしまうわけです。(但し、画面の端にいる時はジタンダを踏んでジャンプしません。)

下に進む時は特に注意して進みましょう。

○グロットを炎であぶり残す

グロットはバリアを張っているが、炎であぶると縮んでいく、こんぺいとうのような敵です。

縮んでいる最中は当たり判定はありませんが、縮み始めの時は当たるとダメージを受けます。さらに、炎で縮んでいない時のグロットは他のバリアを張っている敵と同じなので、ダメージを多くくらいます。

急ぎすぎてダメージを受けないように、確実に炎であぶ

サイバリオン

ってあげましょう。

○グロドバリオを強引に通り抜けようとする

これは初心者に多いことですが、グロドバリオは一定時間たたないと消えてくれないので、場合によっては（せまい地形等で出現した場合）消えるまで待たなければいけません。

突然、出現するシロモノなので、出現したら落ち着いて対処しましょう。

○ザグのレーザーにシッポを焼かれる

ザグに限らず、他の傷害物でもそうですが、傷害物に対しては右もしくは左を向いてはいけません。傷害物をよけて安心した後にシッポを焼かれることがあます。これは、自機が静止している状態では体が真っすぐになるという性質からきています。

傷害物のすぐ近くで静止する時は上か下かを向いていましょう。

○バリュート（一定の間隔で3方向に弾をだす敵）の弾を炎で払わない

一気に抜けられない状態の時は、必ず炎で弾を払ってから進みましょう。

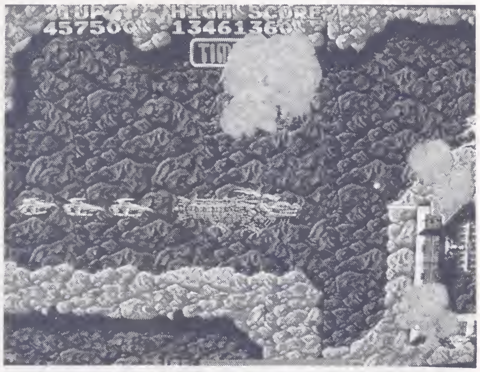
あと、難しい地形は写真で説明してみましたので、そちらを参考にしてください。

特殊ボス
―こいつら最強の敵

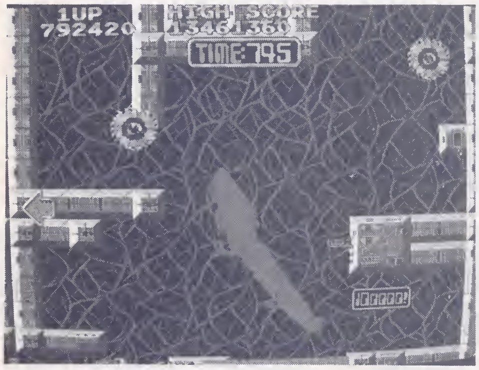
5面スタート時にスコアがある一定の点数以上あると最強の敵、メガバリオンかガルドバリオンが出現する時があります。この出現条件はかなり腕が上がらないと見る事はできません。初めて戦って3機以内で倒せれば、かなりの腕前を持っていると見てもいいでしょう。色はメガバリオンが黒っぽい銀色に目が赤、ガルドバリオンが金色に青です。

条件は、メガバリオンは5面スタート時にスコアが500万以上700万未満か900万以上1100万未満の時4分の1の確率で、ガルドバリオンはスコアが700万以上900万未満か1100万以上の時4分の1の確率でそれぞれでます。

攻撃方法はメガバリオンは

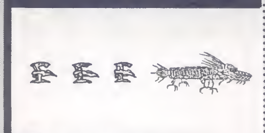
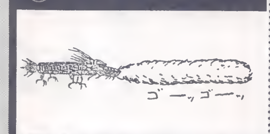
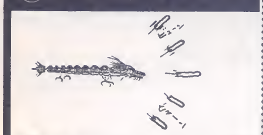
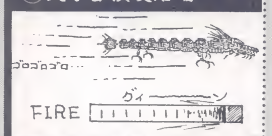
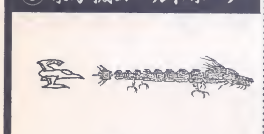
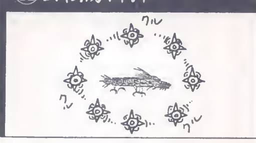


ゴールドホークが1機ついた時に死ぬと…。



MTJバブルを取った所。鬼のように強い!!

⊙強化装備の数々

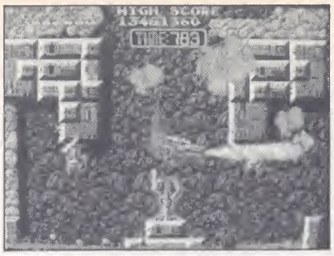
①バリア 	一定時間、プレイヤーがフラッシュ／　全てに対し、この間は無敵。	⑦次々と来る味方機軍 	大変まれだが、ゴールドホークが3つつく事がある。死ぬと、普通味方機はなくなるが、この場合無くならず、再度登場!!　ただし面クリアで消える。
②広域破壊弾 	オレンジ色の大きな玉がプレイヤーを中心に広がる。（バリアには無効）ボタンPUSHで発射。連射は出来ない。	⑧火力MAX 	火力が最大値を保ち、ボタンホールドでも、火力減少を起こさない。
③アイレーザー 	前方に向かって扇状にレーザーが出る。ボタンON/OFFにかかわらず、フルオート!!　バリアには効かない。	⑨火力蓄積度倍増 	火力のたまりが早くなる。さっと動けば、ほぼ一瞬のうちに火力がたまる／
④回転砲台 	プレイヤーの尻っぽを追う様に左図の様なメカがつく。これから8方向にレーザーが出る。ボタンON/OFFにかかわらず、フルオート!!　バリアには効かない。	⑩ゴールドカッター 	スペシャルバブルを取った時、バリアの効力に加え、この武器がつく。黄金の回転カッターが画面中を乱舞、敵を次々なぎたおしていく。ボタンのON/OFFに関係なく出るが、これ自体はバリアには無効。秘密兵器として単独出現も有。
⑤誘導ミサイル 	敵を狙って各ミサイルが誘導飛行する。ボタンON/OFFにかかわらず、フルオート!!　バリアには効かない。	⑪古代へワープ 	強化装備というより、〝ボーナスシーン〟へのワープといった方が適切。グリーンのフォルトロン（得点源）が出るが、気をとられてタイムロスのない様にしたい。
⑥味方機ゴールドホーク 	プレイヤーの尻っぽを追うように飛行、レーザーをその方向へ出す。	⑫回転防御弾 	プレイヤーの回りをぐるぐると回転、触れた敵を一掃。ただし、バリアには無効。

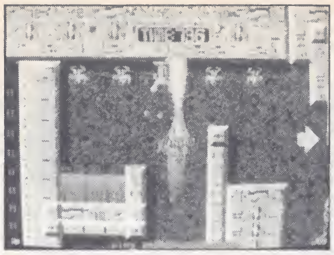
※これらの装備は一面で、その能力を失ない、なくなって消える。また、プレイ中に死んだ場合も、その場でなくなる。（7番、11番は例外）

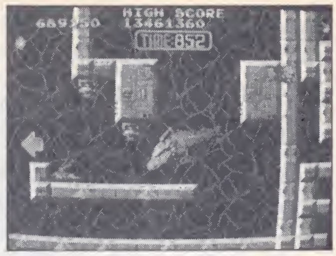
ワープ弾を、ガルドバリオンは高速誘導弾を出してきます。敵本体は、自機のシッポを狙ってきます。（炎は吐きません。）
　これらに対する攻略ですが、ワープ弾は自機を狙ってくるので、うまく誘導して大まかによけてしまいましょう。
　もちろん、ワープ弾が近くに出現した場合は臨機応変に炎で払ってやらねばいけません。そして、炎をメガバリオンに集中して当てるようにします。ワープ弾を炎で払ってやるとドウシテモ火力が少なくなってしまうので、前記のようにやるのがよいでしょう。
　ガルドバリオンの出す高速誘導弾は払い残すと、いつまでも自機を狙って飛んでくるので、炎で払ってやらないとダメージをくらってしまいます。FIREぶん回しで弾を払ってから炎を当ててやるしか方法はないようです。火力をいつもゲージの3分の2は保っておきたいところです。

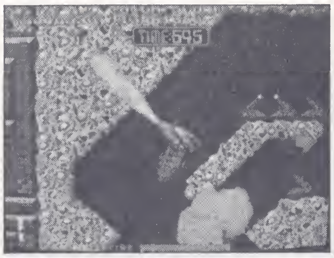
エンディング募集
——質問も情報もどんどんネ

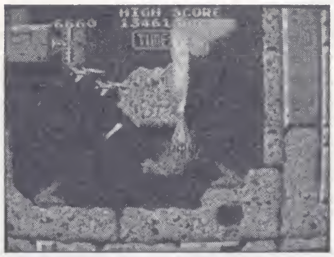
ゲーメスト編集部では、エンディングの募集をおこないます。エンディングのストーリーを書いて「サイバリオン・エンディング係」まで送ってください。質問や君が見つけた情報等もどしどし受け付けます。

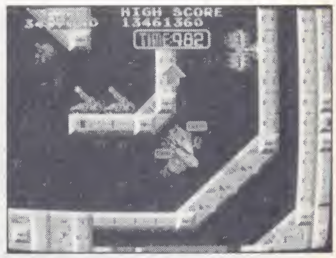

炎で下のリトラムを押えておいて右のバリュートが弾を出したら払い、右に進みます。

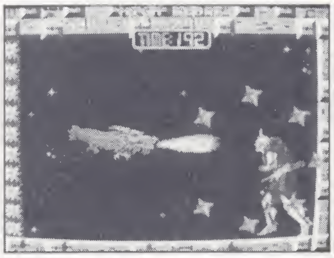

まず、バリュートの弾と左のザコを払ってすぐ右のザコを倒し、右に進みましょう。

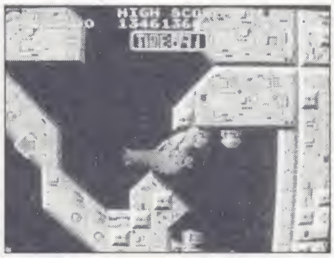

無敵でもない限り、下の通路を通りましょう。

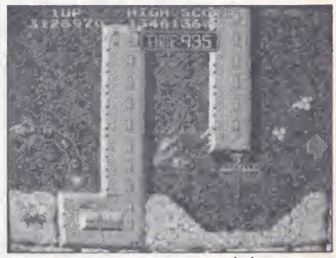

戦車は多いけど、上の方が安全。


左上の道も案外楽に行けますよ。


やはり戦車の方の道は避けるべきでしょう。


これがワープ弾。ブーメランは絶対投げません。


これも難所。だけど、この状態は不思議なことにダメージを受けなかったんです。


難所の1つ。引っこんだ時に真横に一気に抜けましょう。

通信機能付き ついに出たぞー パワードリフト

パワードリフトが出たときそんなような気がした君はするどい！


とにかく白熱！

とにかく熱中しちゃう

ついにというか、待ってましたというか、あのパワードリフトが通信機能付きでパワーアップ！
　アミューズメントショーでは、2人同時で、2セット用意されていて、お客さんもSSCに負けないぐらいついていたぐらい。なんてったってあのパワードリフトがもとですからねえ。面白さが更にパワーアップ！
　AMショーの時にはまだ未完成らしく、となりのプレイがズレていたりしていたけど（スタートが1秒ぐらいズレたりして）取材時にはその点に関しては直っていました。ゲームがずっとやりやすくなっていましたので、安心してプレイを！
　筐体はシットダウンです。でも、スピーカーは画面上に2つついていて、ステレオ！イスが少し前に傾きすぎかなと思うけど、プレイ中はほとんど気がつかなくなります。
　シフトレバーが前についているので、DXタイプやっていた人には少々やりにくいかもしれませんネ。

同時プレイで変わったところ

一応今のところ2人、4人用ができます。
　2人同時の場合、片方の車が青色、もう片方が赤色の車となります。
　4人同時プレイでは、青色、赤色の他に、黄色と緑色の車が加わります。
　さて、プレイする場合ですが、4人同時の場合、3人以下でプレイすると残っている1台の筐体ではゲームができません。でも、その画面にて、コンピュータによってオートでコントロールされ、一応参加していて、ゲームを見ることができます。画面には次のレースまでお待ち下さいとでています。
　コイン投入後、30秒間でドライバーを選ぶわけですが、もたもたしていると他の人にエミリーやルーシーがとられるので、急いで選ばないとモヒカン野郎にしなきゃならなくなります。
　画面上における変更は、今現在、LOWギアかHIGHギアかがわかる表示が加わったのと、オートプレイかマニュアル（コインを入れ自分がプレイをしている状態）の表示が出ています。
　4人同時プレイ時に、車の最高速度が256km/hまで上がります。が、1位で走っている人は251km/hぐらいしかでません。理由は、ファイナルラップと同じで、1位とビリの差をつけさせないことでしょう。
　あと、自分の後につかれると、自車が少し前へズレて、真後ろの車が現われ、後ろにいるぞということを教えてもらえます。この時の自車が前にズレるのがちょっとイタズラをします。カーブのときこれが起こると、カーブが曲がりきれなくなるということ。加速がつくって感じですね。
　自車が他車にぶつかったりすると、スピンをします。
　1回ぐらいなら160km/hぐらいまでしか下がらないけど、3、4回ぶつかると16km/hまで下がってしまう。一気に5、6位は落ちます。

ステージ設定の変更は…

ステージは、取材時では元祖パワードリフトにおける各Aコース からEコースの1ステージのものでできていて、全部で5ステージ。全部1位をとればエキストラステージへ。
　全員いっしょはできないのは当たり前ですが。できたら面白いなあと思ったりしました。
　発売はもうすぐ。本誌発売同時ぐらいには見れると思います。
　取材は新宿スポーツランド第一店で行ないました。私の他、YOU・A、じーぶー、Z・BOY、雑君先生の5人でプレイしたのですが、もうほとんど邪魔のしあいです。スピンしてる車に突っ込むわ、後ろから押されるわで、もう大変。かなり熱中してしまいました。
（ずるずる）

とにかく早く慣れよう！

ずるずる

©ナムコ

メタルホーク

発売された数があまり多くないのでまだ見たこともない人もいるかもしれないけど、とりあえず攻略！

ナムコの体感ゲームなのだ！

体感ゲームと言えば『セガさ！』という君、ナムコから体感ゲーム「メタルホーク」が発売されたこと、ご存じかな？

ちょっと生産台数が少ない関係で、かなり大きい店か、ナムコの直営店でしか見ることができないかも知れないけど、とりあえず必見のゲーム！アサルトで使われたシステムで動くゲームで、音色もアサルトしてるし、画面の具合いもアサルトって感じ。

内容は、セガのサンダーブレードに似ているけど、新しいところとして、自分自身で攻撃場所を探すというところ。1つの戦いが終わると次の戦地へと移動する。ゲームの進行は、そのステージで決められている勝利ポイントを越えればクリア！ 次ステージへ。しかし時間内にやらなければならない。後のステージへ行くほど勝利ポイントが高くなる。

そうそう、1つのステージをクリアすると、次のステージへのセレクト画面上で、点滅している数ステージのどれかから選ぶことができる。慣れるまでは勝利ポイントの少ないところから攻めるのがいいと思う。

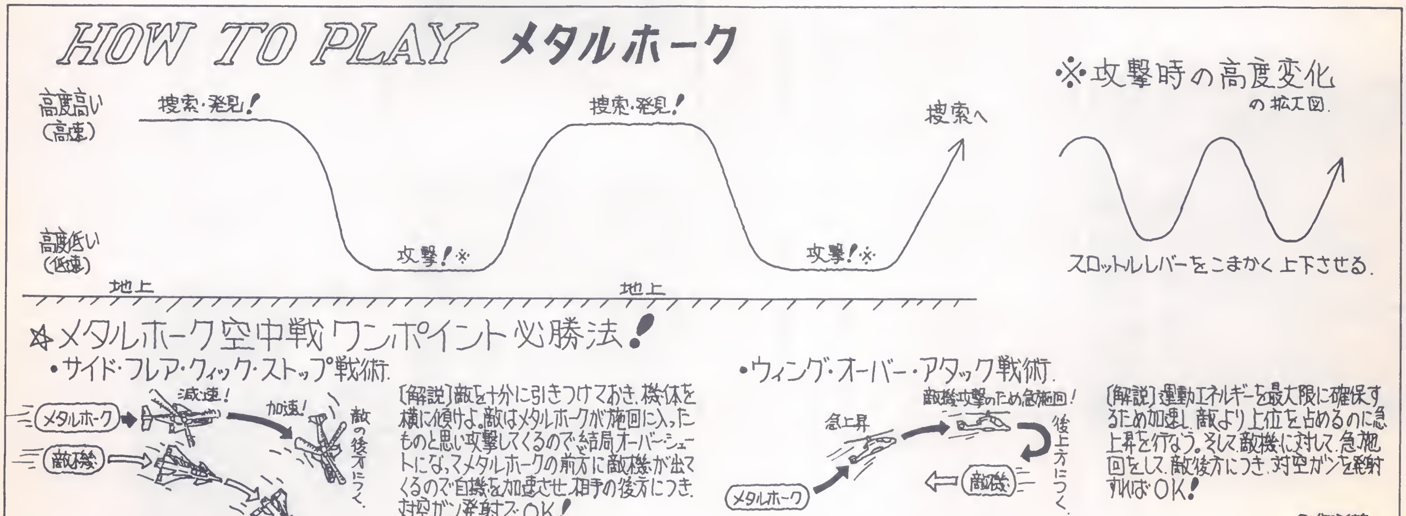
基本操作 ―とにかく慣れろ

体感ゲームについては全般的に言えることとして、「とにかく慣れる」の一言。操作方法が頭で分かっていても、実際やってみるとうまくいかない。どんなにゲームがうまい人でも、やはりうまくなるまで回数をこなすのである。2、3回やってあきらめるようでは全然あまいと言える。

操作としては、レバーで自機を前後左右と動かし、スロットルを上下することで高度を変え、対空バルカンで同高度の敵を攻撃し、対地ミサイルで、地上または海上の敵をやっつける。

ゲームセンターで「メタルホーク」をやっている人を見ると、ど一もスロットルで高度を変えるということが大変みたい。レバーを下げても高度が変わらないので気をつけましょう。

字による説明でもいいんだけど、図の方がわかりやすいと思うので、攻撃パターンの横から見た図を書きましたので参考にして下さい。



とりあえず5ステージ分の攻略！

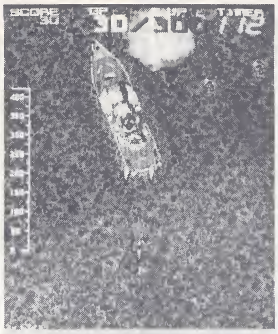
AREA H-3
THE FIRST POINT

コインを投入してまず現われる最初のステージ。広い海に数々の島からなる前戦基地群である。

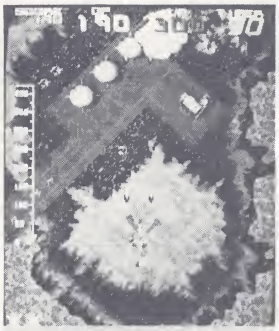
スタートするとすぐ下方に数隻の艦隊が発見できる。まずこの艦隊を攻撃。急降下し、高度を100ぐらいにする。小さい艦をどんどん対地ミサイルでやり、中型艦へ。対空砲火に気をつけ艦の後方から一直線に抜けながら撃沈しよう。そしたら上昇し、矢印の方向へ進み、島を見つけたら下降し、砲台の弾をよけつつ建物を壊そう。島を3つぐらい攻撃したころには勝利ポイントを越えていると思う。120秒スタートで普通にやっても楽々80秒は残るところである。



これがAREA H－3の全体マップ。



H－3。最初に出現する艦隊。後方より攻撃。



次に島へ。砲台に気をつけタンクを！

AREA E-4
CANAL ZONE

選べる3つのステージからE－4へ。これは単に勝利ポイントが低いからであって、特に意味はない。慣れれば好きなところからでいいしね。

今度は地上の敵が相手。スタート後、市街地入口で、トラック、戦車などを高度100ぐらいで攻撃し上昇。運河を越える時、運河上を移動する2機のヘリを発見するが、こいつらは少々むずいので無視し、対岸へ。眼下に見る街で車輌を見つけては降下し攻撃、上昇をくり返す。市街地の外側に砲台もあるのでのがさず壊す。勝利ポイントまで少々(50ぐらい）になったら降下し、高度50ぐらいで、建物をバカバカと壊そう。2点ずつだけど、けっこう効率よかったりして。

このステージぐらいから、敵ヘリがうるさくなってくる。

後ろにつかれたら、高度を少しさげて、敵の後ろにまわりこんでバルカンでやっつける方法をとろう。



E－4。まずはトラック3台から。



500ポイントに近づいたら市街地を攻撃しよう。

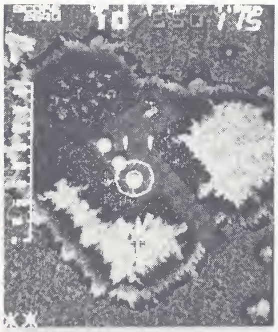
AREA K-5
THE TASK FORCE

次はこのステージへ。また海上にもどるわけだけど、敵が強いので気を引きしめて。

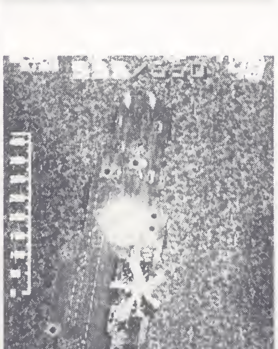
スタートしてすぐ、大きな島を発見。建物の四方にある砲台に気をつけ、降下し攻撃。先に砲台をつぶすとかなり楽になるので、そのことも頭に入れ攻撃すること。

全壊したあと、再び上昇。すると戦闘空母が出現。艦板にいる敵ヘリどもが上昇してくるので、上空で待ち伏せしてバルカンで撃つ。全滅したら降下し、空母の後方より砲台を破壊しながら前に進む。この空母を撃沈させれば勝利ポイントに手がとどくので、確実にやろう。もし壊すところがわからなくなったら、上昇してターゲット印を探してみよう。

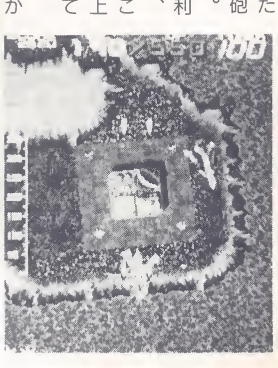
空母を壊すのに時間がかかると、相手の攻撃がきつくなってくるので、効率よくミサイルをあてよう。うまくやるとタイムは80秒残る。



K－5。上空へ来たら急降下。一撃で壊せ！



大型空母の後方より徐々に壊していく。



4つの砲台に気をつけ、中心の建物を破壊。

AREA J-9
CROSS FIRE

間違ってもF－7には行かないように。勝利ポイントが高いので、先にこっち！

コンティニューなしでくるとこのステージは夜になる。夜だからといって別になんてことないけど、ゲーム内容に時間的な変化が独自についているのはこれが初めてでは！そういうわけで、では、夜間にミッション入るぞ！

「J－9」は油田基地群のある海上でのバトルが待っている。もちろん無抵抗というわけではないからご安心？

スタートして、矢印を頼りにまず油田基地群を探す。発見したら欲を出さず1つずつ破壊しよう。基地の中心部にある建物と、四方にある砲台を壊すわけだが、あまり上空から攻撃してると、別の基地からの攻撃をくらうので、基地が画面いっぱいになるくらい急降下して攻撃。基地を3つ壊したら上昇し、捜索。5隻の戦艦を発見したら、艦隊の後方から近づき、急降下し、砲撃される前にミサイルを連射しつつ、艦の後ろから前へ抜け撃沈しよう。これを5回続けて、戦隊全滅！ ちょうどこれで勝利ポイントを越えたぐらいになる。

がしかし、そう簡単には撃沈できない。敵ヘリの攻撃もあるし、タイミングのずれで砲撃もある。対空砲火にあたりそうだというときの対応についてですが、急上昇して、後ろへさがる、横に移動する。前者は逃れる確率が高いが、後者はヘタをすると、ホバーリングしたままになっていることがあるので前者をススメます。



J－9。油田基地上空。さあ夜間攻撃開始！

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部
パズル係 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	

キリトリ線

「計算が出来るかな？」
——パズル解答——

①
```
   □□□□
×     □
---------
   □□□□
```

②
```
   □□□□
+    □□
---------
   □□□□
```

③
```
    □□□
×   □□□
---------
  □□□□□
```

④
```
   □□□□
+  □□□□
---------
   □□□□
```

◈どんなパズルを望むか、ご意見を！

キリトリ線

キリトリ線

◆GAMEST　1月号プレゼント◆

◆82ページのゲーメスト1月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
　①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：あなたのご意見ご自由に!!

●地域に根ざしたゲームセンターを！
青少年指導員養成講座開催



講師も熱が入ります。

甲府市のゲームセンター、ニュースターの畑晴夫さんから、「第8回・遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」のニュースが送られてきましたので、お伝えします。

しっかりしたお店づくりをして、ゲーム場を健全な、すばらしい遊び場として社会に認めさせようという目的で行われている、この講座、今回で8回目。

主催は、春のショーでおなじみのAOUと日本娯楽機械オペレーター協同組合（JOU）。共催が青少年育成国民会議。

東京及び関東各県に、静岡、長野、山梨、新潟など各県のオペレーター協会が協賛して各地のゲームセンターの店長や店員が約100名、受講しました。

会場は国立オリンピック記念青少年総合センターで、11月8日と9日の両日。泊まり込みの研習で、なかなかハードな講座でした。

1日目は開講式から始まって、1時間半ほどの講演が2本、これが終わると終わりという訳ではなくて、夕食後にはグループ別懇談会。各地の情報交換やアドバイスをお互いにしたりして、非常に実りのあるものでした。

2日目がパネルディスカッションで、補導員やPTA、警察、青少年問題の専門家をパネラーとして活発な討議が繰り広げられ、それぞれの立場で教えられること、学ぶことが多かったと思います。



●レポーターはニュースターの畑さん。

このような研修会は、参加したら即立派な店長や店員になる、あるいはすばらしいゲームセンターになるということではありませんが、ねばり強く続けることが大切だと思っています。

このようなことを続けることで、ゲームセンターの役割を私たち自身が自覚することになり、地域に根ざした健全な遊び場として広く認知されるステップにもなるものと信じています。

ニュースターの畑晴夫さんからのお知らせでした。

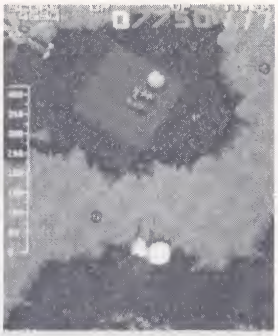
（TM）

AREA F-7
TANK BASTER

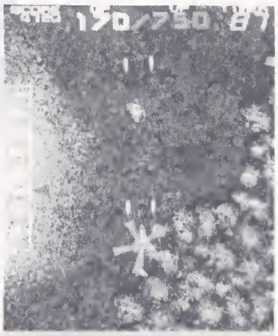
久しぶりの陸上である。ここまでコンティニューなしでこれる人はかなり自信をもっていいと思う。ひと通りの敵達の攻撃を味わってきているので、かなりこの味の通にもなってると思うし、自機を思うように操作できるようになっているとも思う。

んで、そんなプレイヤーにとって絶好のステージが「F-7」かな。動く戦車、砲台、建物、敵ヘリと、バラエティにとんだメニューである。さすがにこのくらい進むと、タイムもけっこうきつくなっている。だから全滅させたらすぐ上昇し、捜索し、次へという作業を早く行わなければいけない。その場合、自機がバックするようなことのないように！

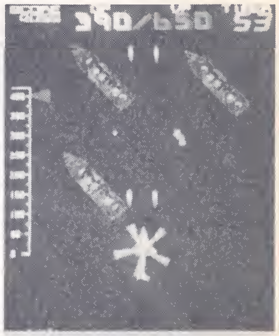
スタートして前方に敵発見。うるさい砲台を先に壊して、建物を壊す。捜索して、発見した敵をどんどん壊す。砲台からの弾に気をつけるのと、敵ヘリの撃つ弾に気をつけること。後者の弾は速いので砲弾と間違えてゆっくり逃げないように！



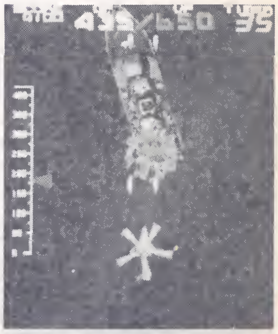
F-7。
もたもたしてるとやられる。



4台の戦車発見。
降下し、順に壊そう。



基地破壊後、捜索してると艦隊を発見できる。



後方より一直線に攻撃していく。

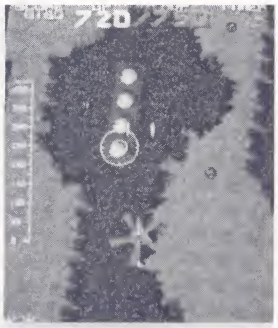
砂漠に4台戦車が走りまわっている。上空でだいたいの位置を覚えて急降下し、1台壊したら次の位置へ上昇せずに移動し、タイムロスをなくそう。

このステージぐらいからはかなりの数の敵を壊さないと勝利ポイントへとどかない。砲台を壊すのに時間がかかってはクリアが危ないので、ここで一つアドバイス的なものを。

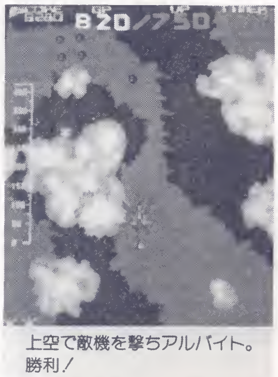
砲台を発見したらすぐ近づき、急降下し、ほぼ一撃で砲台を壊せるようになる。（アドバイスになっていないような気がする。）要するに、ミサイルを撃って、どのくらいの位置に着弾するか、のその距離を覚えることである。それが解っていれば、どのくらいの位置で降下すればよいのかがわかるからである。

あと、かなり接近すると砲台が弾を撃たない時がある。（撃たないというより、撃つのが遅れるかな。）そのスキに壊すわけである。

しばらく捜索、攻撃を繰り返していると、3つぐらいの建物群が出現するので、のがさずガンガン壊そう。建物群を3つぐらい壊したところで勝利ポイントを越えると思う。



砲台に気をつけつつ
タンクを攻撃。



上空で敵機を撃ちアルバイト。
勝利！

次回は最後まで攻略

今回はF-6までの5ステージ攻略？をしました。次回で最後まで攻略しようと思ってますが、一体「メタルホーク」の筐体がどのくらい出まわっているのかが心配。

私がやってみた感想としては、操作方法に慣れるというのが一番大変だった。あとは敵の性格を知るという基本をやっただけで、まずまずだなあと思いました。とりあえず30回もやれば（多いという人もいるかも知れないけど、体感なら当り前の回数でしょう）クリアも見えてくると思う。

もちろんやる気がなきゃダメだけどね。

1回200円は痛いけど、それだけにクリアできるようになった時はうれしい！（テーブルゲーム愛好家にはわからん世界ですね、こりゃ。）努力したらそれだけのものがかえってきますからね。そういうわけで、次回をお楽しみに。

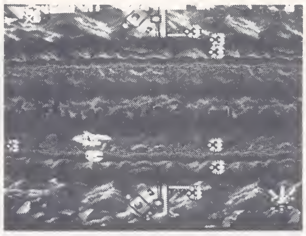
サンダークロス

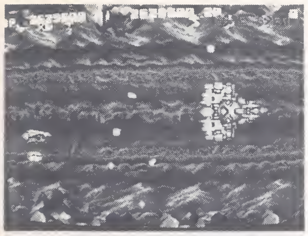
とにかく誰にでも気軽に遊べるゲームだ。誰でも1000万とはいわないが、誰でも1周は確実にクリアできる！ やってみよう!!

FISCHER

STAGE 1

1面とはいえ装備0からスタートする訳ですから、ちゃんとパワーアップの赤ザコを全滅させていき、次々と装備を上げていかなくてはいけません。


ハッチは早めに始末しなくては…。


中ボス。砲台の弾を忘れない様に。

オプション、スピード、バルカンの順で、まずパワーアップしていく。2つ目のオプションを付けて道が狭くなった所で岩が飛んで来るので、上手く処理して下さい。

その後、左下から赤編隊が来るのでオプションを少し広げて撃ち、素早くバルカン2段階目にパワーアップさせて、その先の上下のハッチを破壊する事。

そして中型機が現れたら、そこに出現するパワーユニットでブーメランにチェンジします。ここで武器を変えたら後は最終面（7面）までずっとブーメランで行った方が良いでしょう。

何故ブーメランが使えるかと言うと、やはりその威力がバルカン、ツインに比べるとかなり強いからです。バルカンは見た目に連射が速いので強そうに思われがちですが、実際は3つの中では一番弱い武器であるかも知れません。

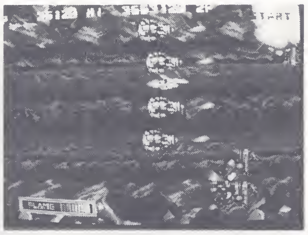
フル装備の時は、確かにブーメランがおすすめなんですが、逆に死んでしまったりして自機の装備が弱い時はどうでしょう。こういう時はブーメラン、ツインよりバルカンの方がはるかに立て直し時には有効です。この事は良く覚えておいて下さい。

話を元に戻しましょう。中ボスをブーメランで速攻で倒す時は、上下の砲台の弾には気を付ける事。中ボスが出現しきる直前に全部撃ってしまっても良いでしょう。

そして上下の岩から青い火山弾（?）が飛んで来ます。ここまでにパワーアップを逃がさずに取っていれば、ここでスペシャルパワーアップユニットが出現するはずです。そこですかさずF（フレーム）を取り、すぐに上下のハッチをフレームで破壊します。

但し、ここのハッチは今までとちょっと違って、上の半円の部分を破壊しても、根本の部分を壊さないといくらでもザコが出現して弾を撃たれて死ぬ可能性が大です。とにかくザコが出現する前に速攻で壊す事。（写真①）

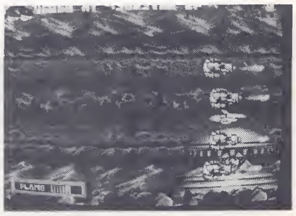
その後は緑色のザコが出て来ますが、弾を撃たれる前に全部始末しておこう。

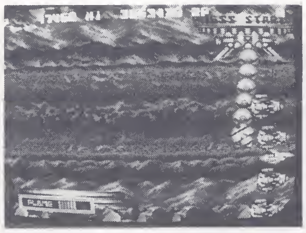

①速攻で根元を破壊するべし。

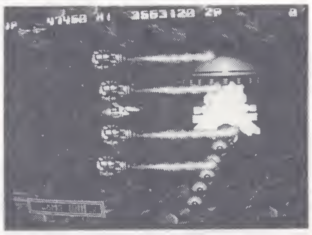
ボスの倒し方としては、まず画面の右端よりも1機分後ろで待ち、弱点の核が見えたらフレームで3〜4回ダメージを与えます。（写真②）

この時は一定のダメージしか受けつけてくれないので、いくら撃ってもムダです。又フタが開いた時は、同時にザコを数匹吐いて来るので、少し下がって撃たないと、このザコに当たってしまいます。

そして本体が触手と共に現れて来るのですが、奴が上に上がっていく時に自機は右下に行き、触手を誘導しておきます。（写真③）そして徐々に後ろに下がり、核が見えたら一気に撃ち込んでクリアです。（写真④）


②この辺でダメージを与えておいた方が、後で誘導しやすい。


③右下で触手を引きつけておいて…。


④下がって一気に撃とう!!

このボスに関しては、この様にしっかりしたパターンにしておかないとダメです。こいつで死んでしまうと本当に倒すのが難しくなってしまうので、とにかくいつも同じパターンで必ずノーミスで倒す様にして下さい。

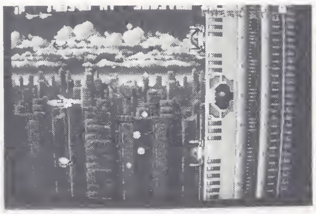
STAGE 2

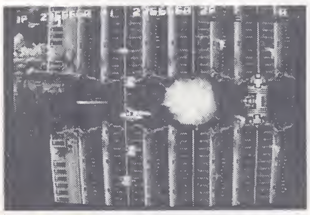
最初の波形飛行をして来るザコは小さいので、つい見落としてしまいがちになるので注意する事。

ノーミスなら、最初のパワーアップで1UPが出ているはずです。ちなみに、1UPはやはり1ゲーム中に1回しか出現しない様です。

やがて前方に上下に動く移動砲台が出現します。こいつの出す弾は結構速くて厄介なので、出現したら弾を撃つ前に2つとも破壊して中央の道を開きましょう。

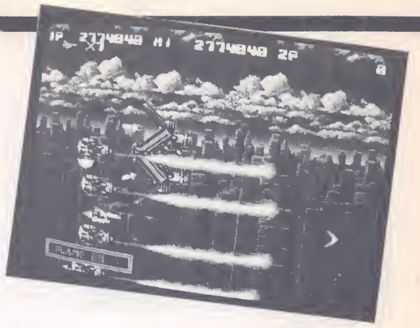
壁の中を通る時は3匹のレーザー砲台が居ますが、道の上か下に入れば安全なので、楽勝で抜けるでしょう。


これは悪い例。弾を撃たせる前にこの2つの砲台を壊す事。


⑤右下の隠れキャラに注目。（といっても、すでに撃ってしまっていたりする。）

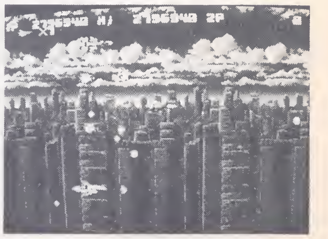
又1つ目と2つ目のレーザー砲台の中間点の下の壁の中に、隠れキャラがあります。（写真⑤）この隠れキャラは全面中に4カ所あり、決まった場所を撃つと出現して、それを破壊すれば1万点入ります。

細い通路を抜けると、いきなり青い小型機が来るので、

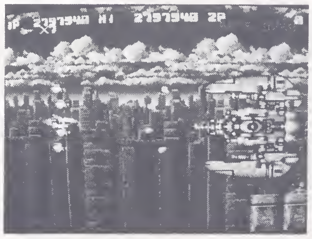


後ろからいきなり出て来るのでぶつからない様に。

よく見切る様にして下さい。
一面で取ったフレームをここで使い切ってしまって、後はスペシャルPを取らない様にした方が安全です。
後ろから2回、前から2個誘導ミサイルを出す中型機が来ます。後ろから来る奴は奴の下（上でもいい）で、奴と一緒に動きながらオプションをめり込ませて破壊すれば問題ないでしょう。
巨大ミサイル地帯では、ミサイル自体は大した事はないんですが、近くにある砲台と飛んで来るザコの弾に要注意。特に、ミサイルを破壊した瞬間の爆風で敵の弾が見えなくなる事があります。あまり前に出ない方が無難です。
中型機はオプション4つの間隔を一番狭くして、ブーメランで撃ってしまえばあっという間に倒せるでしょう。
その後の上と下から斜めに飛んで来て、弾を吐いて来るザコがとにかくいやらしい。
対策としては、オプションを画面一杯に広げて（上と下のオプションがそれぞれ画面の一番上と一番下に来ていればバッチリ）自機は一番後ろより少し前辺りで撃っていれば、大体斜めのザコを出現と同時に倒せるので安全です。

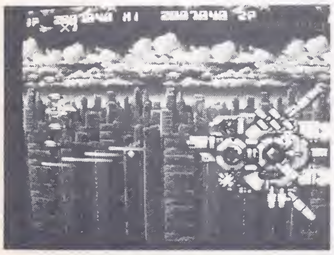


この斜めザコがいやらしいんだよなあ。



中ボスと言ってもブーメランで楽勝。

又このザコは、自機が真ん中より少しでも下に居れば上から出現し、上に居れば下から出現して来ます。（要するに、自機より遠い方から現れる。）この事も覚えておいて損はないと思います。
さてボスですが、オプションを縮めて速攻で本体の前半分を破壊します。この時、中央の砲台群の弾を見過ぎて上下の誘導ミサイルに当たらない様に注意して下さい。
前半分を破壊した後も、同じ様に速攻で後ろ半分を壊せ



2面ボス、もう虫の息。

ばOK。但し、レーザーには気を付けて下さい。

STAGE ③

移動して来る障害物が多くそれに付随して砲台等も多いので、いかにも難しそう。だが、要は敵の出現パターンを覚える事（当たり前だが）。特に敵キャラクターの性質も把握しておけば、まず大丈夫。
始まってすぐに青いザコの編隊がいきなり来て、弾をバラバラと吐いてUターンしていきます。その途中でフレームを取り、フレームでガンガン砲台等を壊しながら進んで下さい。
フレームの利点は他のマクロレーザー、スーパーナパームに比べて使える回数が格段に多い事です。使用数が多いという事は長持ちするという訳だから、つまり◇?カプセルで5000点がバリバリ稼げるのです。
又フレームの使い方ですが押しっぱなしで使うより、敵が出るたびボタンを1回々々押した方が能率的です。
でも本当に安全に進みたいという人には、スペシャルPはおすすめできません。やはり弾が見ずらいだろうし、自機を見失ってしまい、弾に当たってしまう事もあるからです。
全面中でもスペシャルPが使えるのは、この3面ぐらいですし…。
では出現キャラクターをチェックしていきましょう。
まず前半で、出現する移動障害物の後ろに隠れていて、自機とy軸が合うと突然動き出し、弾を吐いて逃げていく茶色い奴。スレームで障害物越しに破壊してしまいましょう。
あと撃つと、3つに分裂して飛んで来る球形の敵は、自機に誘導して来るので撃たないと追って来ます。早めに撃とう。又こいつが3匹かたまって出現して来る所が1カ所あるので、場所を覚えて（写



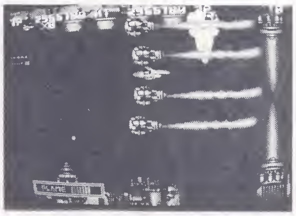
⑥ここはちゃんと誘導してから撃ちましょう。

真⑥）下に誘導して、一気に下で全部撃ち、上を回り込んで逃げるのがベストな方法です。
途中画面が広くなって、後ろからザコが高速で飛来して来ます。このザコは自機を狙ってこないので、じっとしていればまずやられる事は無いでしょう。
又隠れキャラが中盤にあるので、この場所もよく覚えて毎回出せる様にしましょう。（写真⑦）ここでは円盤状の



⑦うーん、3面の隠れキャラはトンボなんですね。

クラゲの様な敵がいますが、こいつは結構しつっこく弾を吐いて来るので、残さない様に全滅を心掛けて下さい。
ちなみに、この隠れキャラのちょっと前あたりで2回目のフレームに変えておけば、ちょうどボスの直前までに無くなる計算になります。是非とも取るタイミングと、使い切るタイミングを自分なりにパターン化して下さい。
後半は青いファイヤーが行く手を阻みます。フレームで本体を1個1個壊していくのですが、上下の壁にへばり付いている砲台の弾には超注意です。できれば、青ファイヤーよりも通常の弾出し砲台を先に始末する事。
このファイヤー地帯の最後の所が、実は曲者。向こう側にこの面の最初に出て来る青ザコが現れるので（写真⑧）ここは良く覚えて下さい。

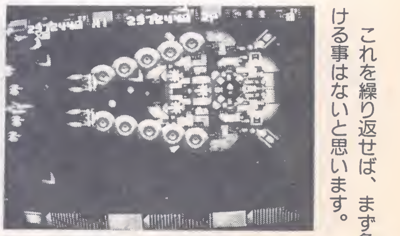


青いファイヤーは噴出口を壊せば1個1000点入りますが…。

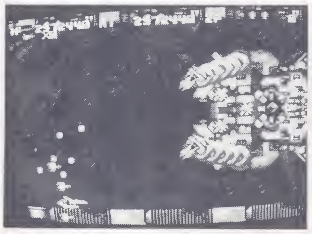


⑧ここは要注意。スペシャルの使用量にも気を配っておきたい。

さてボスですが（ボスが現れる前にフレームがまだ残っていたら使い切る事）、オプションは目一杯縮めておき、自機は上（下）に居ます。奴の腕が伸びて来たら下（上）に逃げ、そのまま降って来る弾を前方に一直線に動いてかわします。（写真⑨、⑩）
これを繰り返せば、まず負ける事はないと思います。



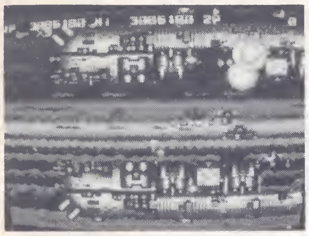
⑨腕を引きつけてから…。



⑩一直線に前に出て弾をかわす。

STAGE ④

この面は、敵の種類が少ない。まず一直線に右から左に突っ込んで来る白い敵。こいつの出す2発の弾の間を抜ける事も出来ます。撃ち逃すと本体にへばり付いて砲台に早変わりするので、そうなると結構うっとうしい。砲台になる前に撃ってしまう事。
次に、2面で登場した斜めに飛んで来るイヤらしいザコ編隊。2面でも説明した様に、後ろでオプションを広げて応戦して下さい。
上下のくぼみからも斜めに飛んで来るザコが出現します。こいつも弾をよく見切る事。
さて、以上の空中物は以上の3種類しかいないので、どの順番で出現するかよくチェックしておけば大丈夫。



⑪この敵が最初に出た直後に…。

後は3WAY砲台や誘導弾砲台等を素早く破壊する事です。

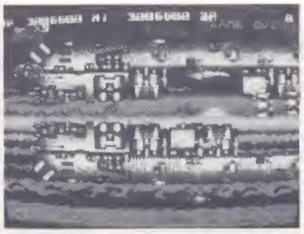
さて、1カ所だけ絶対に覚えてほしい所があります。中盤で内部の幅がかなり狭くなって、くぼみから斜めザコが一番最初に出終った直後に上のくぼみに逃げ込まないと、前から来る白ザコの弾に当たってしまいます。ここは必ず覚えておいて、素早く逃げ込んで下さい。(写真⑪、⑫)



斜めザコにはこのフォーメーションで応戦しよう。

本体奥の核が見えたら速攻で撃ち込んで倒して下さい。フル装備なら奴がレーザーを撃つ前に倒す事も出来ます。

言い忘れましたが、この面ではスペシャルPはとらない方が無難です。武器はもちろんブーメランで、オプションは全体的に広げておいた方が安全でしょう。



⑫この様に上のくぼみに逃げる、ちょっと寒いけど。

STAGE 5

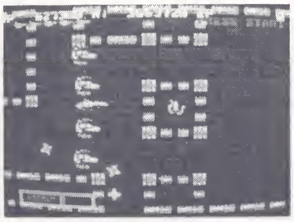
3面を更に難しくした様な面。

まず最初のパワーアップでスーパーナパームを取ります(フレームだと長く持ち過ぎて、壁にぶつかってしまうのが怖いので…)。

上下から垂直にジャンプしてくるクラゲの様な敵は、ジャンプの最高点に来ると弾を撃って来るので、ナパームでうまく片付けて下さい。

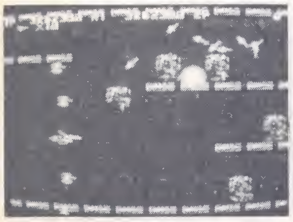
その先は通路がかなり狭くなっています。とにかく自機を見失なわない様に、細心の注意を払って進んで下さい。

上下から丸い敵が次々とわいて来る所で、中央のブロックに隠れキャラが出ます。(写真⑬)ここでスーパーナパームが丁度使い切れる様になればOK。その先はスペシャルPは要りません(と言うか取ってはいけない)。

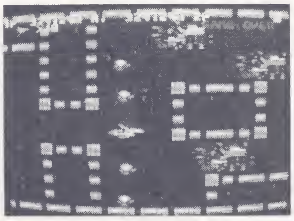


⑬5面の隠れキャラはここ。イカでしょうか?

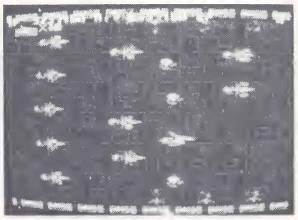
画面が急に広くなったところで、後方から縦に並んだミサイルの編隊が突っ込んで来ます。ここは上下の壁にも砲台が並んでいるので、オプションを上下の壁にぴったり付けるぐらい広げて、自機は真ん中辺にいればいいでしょう。前に行き過ぎるとUターンして来るミサイルに当たる事があるので注意。(写真⑭)



超ミサイル野郎。気を抜くとフル装備でもやられてしまうぞ。



このゴミは1個1000点。

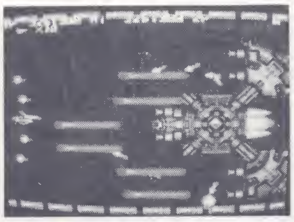


⑭オプションを広げて対処しよう。ツインなら楽そうだけど…。

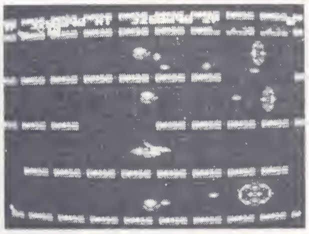
そして堅いゴミのかたまりを過ぎて、ミサイルロボット地帯。このロボットはとにかくしつこく(多く)誘導ミサイルを撃って来るので、残すと非常にうっとうしい。自機の装備が死んで弱かったりするとハマるのは必至です。とにかく、この面は毎回ノーミスで消せる様にして下さい。

進路が4段に分かれる所まで来たら、自機を下から2段目に置いてオプションをうまく調節して全ての列に配置できる様にすること。前方のバウンド弾を撃つ奴の弾を撃ちもらさない様にして下さい。(写真⑮)

ボスは、最初上下から誘導ミサイルを撃って来るだけです。ある程度ダメージを与えると、いきなり怒り出して赤いレーザーをガンガン撃ってきます。フル装備なら、オプションを一杯に縮めて自機を背景のど真ん中の線にピッタリ合わせて撃っていれば、レバー操作なしであっという間に倒せるでしょう。武器はもちろんブーメランですよ。



5面ボス。
オプションは縮めた方がいいよ。



⑮う～んバッチリのフォーメーション。

という訳で、今回はここまで。次回は残りの6、7面を紹介する予定です。

超難度シューティングゲーム

TATSUJIN

——達　人——

©タイトー



前編

飛翔鮫・究極タイガーに続く
タイガーヘリ・シリーズの第5弾!!
実は安全地帯がもりもりのゲームだ。
今回は3面まで攻略!!
3面から先が知りたい人はまた来月。

山河悠理

使いこなせ！ 武器の特徴

◆パワーショット（赤）

自機がスタートした時にある武器です。

パワーアップするごとに、9WAY（3WAY×3）・15WAY（3WAY×5）になります。

この武器は最もノーマルな武器で、全面を通してどこでも使えます。まあ、死んでしまうとこの武器になってしまうので、使えないと困ってしまいますが…。

長所としては、3方向に弾が飛んでいくので幅広い攻撃ができることと、親玉に対して他の武器よりも攻撃力が高いこと（多少連射が速くないといけませんが…）が挙げられます。

逆に短所といえば、ショットスピードが遅い、ショットを1発でもはずしてしまうと弾切れを起こす、パワーアップしていないとショットパワーが弱く撃ち負けてしまう、などが挙げられます。

◆達人ビーム（緑）

小型で耐久力がある敵を貫通するビームです。弾は前方に一直線に飛んでいきます。最初の状態では、ビームは1つしか出ませんが、パワーアップするごとに、3つ・5つと増えます。

長所としては、最初にも書きましたが、小型で耐久力を持った敵を貫通することと、ショットスピードが速いので弾切れがあまりないことが挙げられます。また、弾がまとまって飛んでいくので親玉の対決時にも使えます。

短所といえば、弾が一直線に飛んでいくので、常に敵の正面にまわりこまなくてはいけないことと、それに加えて自機のスピードが遅い時などはほとんど使えないことがあげられます。また、パワーアップしてないとほとんど使いものにならない武器です。

ゲームの全体を通して、出番が少ない武器でしょう（パワーショットが使えるため）。

◆サンダーレーザー（青）

イナズマを放電して、小型の敵なら触れただけで消滅し、大型の敵には一度狙いをつけたらLOCKし、死ぬまで攻撃し続ける武器。

一番弱い時は正面に1本しかレーザーを出しませんが、パワーアップすると、3本・5本とレーザーが増え、さらに扇状に広がっていきます。

レーザーの使い方はちょっと特殊で、ボタンを押すとレーザーを出します。親玉などの大型の敵（中ボスも含む）にLOCKしてしまうと、ボタンをはなすか敵を倒すまでLOCKし続けます。（レーザーと敵の間に別の敵がはいるとその敵にLOCKしてしまう場合もある。）

長所は、連射がいらないこと、5本のレーザーなら動かないで小型の敵などほとんど退治してしまう（多少はレーザーのすきまを入ってくる敵もいる）ことなどです。また、大型の敵に対しては、LOCKしてしまえばどの角度からも攻撃ができ、ダメージを与えられる点もあげられます。

短所は、なんといっても敵の撃った弾が見えないことです。レーザーの所に弾が飛んできて、知らないうちにやられてしまうことはよくあります。また、レーザーのくせにパワーが弱く、親玉との対戦では長期間になってしまうことも短所の1つです。

サンダーレーザーは、使える場所では非常に効果があります。使う場所を頭にたたきこみましょう。



それぞれの最強パワーアップ。（サンダーレーザーは都合で2本足りない。）

◆達人ボム

通常のショットではありませんが、補足しておきます。

ボムは、スタート時及び死んで復活する時に3発与えられます。

最高10個までストックでき、それ以上ボムはストックされずに点数（5000点）か武器の選択アイテムが出現するだけになってしまいます。

ボムは右ボタンを押すとたちまち発射され、弾幕を張ります。弾幕に触れた小型の敵は即死。大型の敵にはダメージを与えます。敵の弾はすべて消滅してしまいます。

このボムは、飛翔鮫・究極タイガーに比べると反応が非常に早いので、ぜひとも有効に使って下さい。

スピードアップは何速がいいか？

このゲームではスピードアップがあり、スタート時を0速とすると4速（5段階）まで上がります。

この4速は鬼のように速く、グラディウスの5速に匹敵する速さです。こんな速さでは操作しきれない人がけっこう多いと思います。ただでさえ小型の敵と激突死してしまうことが多いこのゲーム。慣れない人にとってはたまりません。

そこで、スピードに慣れない人には2速をおすすめします。このスピードが1周目（前半）では最適ではないのでしょうか。

こうして最初のうちは敵の出現パターンを覚え、パターンを覚えたら4速にして、以後出てくるスピードアップアイテムを5000点にして点数を稼ぎましょう。

パワーアップは何段階がいいか？

ショットのパワーアップはⓅを5つ取って始めてパワーアップします。パワーアップするまで取っているⓅは画面左上に表示され、死んでしまっても残っています。

Ⓟは2段階目にパワーアップするまで何個でも出てきます。しかし、2段階目（15WAY・サンダーレーザーの5方向）にパワーアップしてしまうと死ぬまでⓅは出現しません。（2段階目をパワーアッ

プした後、いくつかⓅが画面に残っていても5000点となりⓅはストックされない。）
　このゲームでの1段階目と2段階目は、武器の種類にもよりますが大差ありません。このゲームではパワーショットで進むことが多く、9WAYと15WAYをくらべると15WAYは弾切れをおこしやすく、9WAYの方がいいと思います（腕が良ければ15WAYでも可）。また、15WAYにしてしまうとⓅは0になってしまうので、死んだときに復活がつらくなってしまいます。
　そこで、最初のうちはパワーアップを1段階にしておき、Ⓟをいくつか取っておき、復活にそなえるといった形を取るのが一番でしょう。
　慣れてきたら2段階目にパワーアップして、以後Ⓟのかわりに出てくる武器選択アイテムで同一のアイテムを取り5000点を稼ごう。

中ボス・大ボスなんでも来い!!
エリア別攻略

　ここでは、エリア別に中ボス・地形・大ボスなどに分けて攻略していきます。

1 宇宙

　なんてことはありません。ⓈとⓅをのがさずに。


ここから出発。ボタンをまちがえてボンバーをつかわないように。（害はない）

2 1面中ボス①

　3方向に出す弾と正面にレーザーを出し、それと同時に後方に謎の弾を出してきます。

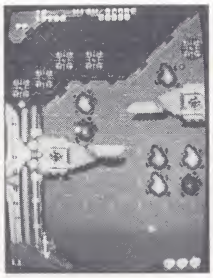

後の弾にぶつかる奴はいるのかなあ？

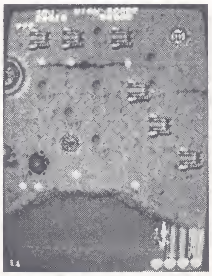
　片方をとにかく先に倒すのがこつ。パワーショットの中と斜めの弾を同時に当てるようにしましょう。この時に3方向の弾には要注意。
　早く2つとも倒せればザコキャラが出て来ます（以後の中ボスも同様）。


3方向の弾には注意。

3 地上

　青い砲台（パワーショット3発で破壊）に要注意。撃ち負けないように。
　中盤で達人ビームとサンダーレーザーが出ます（最初から死んでいなければ）。慣れてないうちは、どちらかを取れば後半は楽になります。
　後半は砲台が多いので、パワーショットの時は撃ち負けないように。サンダーレーザーか達人ビームなら動きまわっていれば砲台の大半は消えてしまうはず。そのあとパワーショットに変えましょう。
　また、これはどの地上でもいえるのですが、画面下半分から砲台がよくでてきます。これらの砲台は要チェック!!


左側の青砲台は要チェック。


右側の手前の戦車に注意。

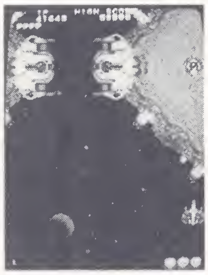
4 1面中ボス②

　3方向の弾を自機の位置を直接狙わず、軸をずらして2つの砲台から出してきます（3方向×2の計6発の弾）。
　こいつには、直接正面について連射し、弾を撃たれたら弾のすきまを見て常に正面で連射していましょう。
　2匹になるとつらいので、1匹目が出現して1周するようならボンバーを使った方がいいでしょう。
　2匹目も1匹目と同じやり方でOK。こちらはあせらずゆっくり料理しましょう。


弾の間に入って撃ちこめーっ!!

5 地上

　最初のアイテムを持っているデクの所で、右側に砲台があるので要注意。また、デクはサンダーレーザーだと固いのでパワーショットでいくのが無難。
　中盤のあぶない砲台は、倒すと画面上の敵が全滅します。ノーミスで来ていれば、この砲台からでるⓅでパワーアップします。
　斜めを向いている砲台も見つけしだい倒せば問題無し。唯一の問題点は、空中物の出すくされ弾。これも注意していれば問題はないでしょう。

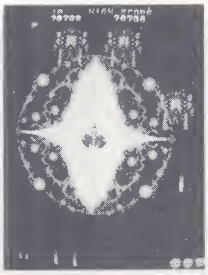

右側の砲台は要チェック。


これが危ない砲台。

6 1面中ボス③

　誰もが一度は死を体験する中ボス。3匹出現し、通常はレーザーを出し、自機が画面の外側に逃げようとすると3方向の弾を連射してくる、このゲーム中で5本の指に入る難しさ。
　こいつは、写真のように座標を"HIGH SCORE"のIとGの間に自機の中央の弾が通るように合わせる。
　その場所でしばらく連射していて、左の奴が上に行ったら一呼吸おいてからボンバーを使い、その後下がってボンバーをもう1発使う。ボンバーを使っている間はショットの方はもちろん連射。
　1段階パワーアップしていて、連射もある程度速ければ最初のボンバー1発で2匹倒せます。パワーアップが無い時（死んだ時）は、ボンバーを3発使う覚悟で、とにかくこの場所を抜きましょう。
　なお、武器は、パワーショットが一番です。
　とにかく、残りの1匹になっても、遠くへ逃げようとすると3方向の弾が連射されるので気を抜かないように。


この位置で連射だ。HIGH SCOREの下の自機の弾の位置で合わせよう。


左側が上に上がったらボンバー!!

7 宇宙

　武器を達人ビームに変えましょう。（この後1UPがとれるし、かなり楽になる。）
　ザコはあまり問題ないでしょう。

8 1面中ボス④

　翼を開いたり閉じたりして弾を出してくる。翼が閉じている時はこちらが撃ってもダメージを与えられないのが特徴。
　こいつらは、最初は縦に並んでいて、その後画面を回り出します。このときに、画面の下側を通る敵は弾を出してこないのがポイント。遠くの敵が出す弾に注意して、下側の敵に撃ち込みましょう。


画面の下で耐える。

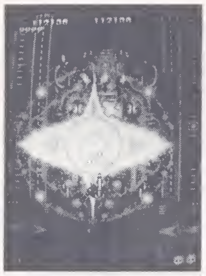
9 地上

　1UPがあります。達人ビームなら取れますが、その前に砲台の方を先に倒しておきましょう。1UPはそれからでも遅くはありません。
　その後、画面上に点々としている砲台と画面の左右から出てくる青い砲台は要チェック。特に、青い砲台はしつこいぐらいに出てくるので撃ち漏らさないように。また、かなり近い位置で弾を出すのでこれも注意。
　この後、ノーミスならばパワーショットが出ます。武器の選択はお好きなように。

10 1面大ボス

　巨大な戦車で、砲台がいくつもうめこまれている。弱点となるコアからは5方向の弾を出す(狙って撃ってくる)。
　この戦車自体はあまり強くないのですが、画面両側の砲台が強い。また、戦車にうめこまれている砲台が弾を出す時にしかダメージを与えられないのもいやらしい。

まずは画面両側の砲台を4つ壊し、コアから出てくる5方向の弾が出たら、少し間を置いてからボンバー。ボンバーに余裕があればボンバーをもう1発使いましょう。これで戦車の砲台がほとんど壊れるでしょう。
　あとは、画面両側の砲台を壊しながらコアを撃つだけ。途中に、青い砲台が画面両側から1台ずつ出てくるので要チェック。
　何も攻撃してこない銀色の敵（ブリキのおもちゃと呼ばれている）の所まで来たら1面はクリアです。


砲台をボンバーで消す。

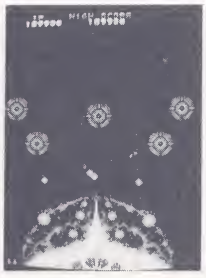
11 宇宙

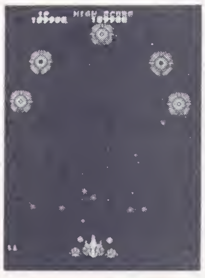
地上が終わって、赤ザコが前から出て来たあとに、左下からアイテムを持った敵が出現。
　画面真中に、背景の紫色の惑星が来たら右下からアイテムを持った敵が出現。
　先ほどの紫色の惑星が画面の一番下に来た時に、画面の右下と左下から赤ザコが出現。
　この3つが、最初のうちは激突しやすい。


紫色の惑星（白黒でゴメン）がこのあたりに来たら、右下にパワーアップが出現。

12 2面中ボス①

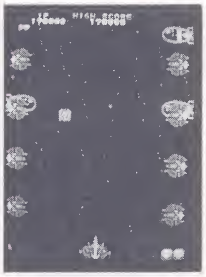
自機を挟みこむように2発の弾を出してくる。
　こいつには安全地帯がある。画面の一番下のド真中が安全地帯です。ボンバーがあれば使って座標を合わせて下さい。（おおよその目分量でよい）
　こいつの注意点を3つ。
　1つは、早めに壊してしまうと、緑ザコが出現してしまうこと。
　2つ目は、安全地帯は中ボスが逃げるまで死なないが、最後に逃げていく奴がすれ違う時に弾を出し、それが自機に当たってしまうこと。これは、敵の弾のサイクルがずれてしまうのが原因。弾のサイクルは常に見ていて、危いと思ったら安全地帯から脱出しよう。
　3つ目は、サンダーレーザーで来た時にレーザーを撃ちっぱなしでいると、中ボスになぜか体当たりをくらうこと。まあ、前のエリアでサンダーレーザーを取らなければいいだけですけどね。


ボンバーを使って座標合わせ。


ハイ!!　この通り。

13 真空管エリア

このエリアでは真空管みたいな物が出現します。こいつにショットを撃ち込むとひびがはいり、さらに撃ちこむと爆発し、弾を3発撃ち返してきます。
　このエリアで注意することは、画面下から出現する緑ザコと真空管の弾による混合攻撃。特に、左右と上下から4匹出現して、挟みこむように出現する緑ザコ。写真を載せておきましたので場所を覚えて下さい。
　エリアの中盤には赤ザコが右下から4匹出現します。激突はしないのですが、赤ザコの出す弾と真空管の弾には要注意。
　エリアの最後には緑ザコが画面中央の下から6匹（6匹目は上下左右から）出現します。アイテムを持った敵を目印に覚えましょう。
　死んでしまった場合の復活は、真空管を無理に撃ちにいかず、画面の片側などで耐えて下さい。全部真空管を撃ってしまえばそれでもいいのですが…。


第1波。画面下で耐える。


第2波。画面中央で耐える。真空管に注意。

14 2面中ボス②

真空管エリアを越えると、中ボスが出現。この中ボスは5方向に弾を撃ち出し、倒すと8方向に弾を撃ち返す真空管内蔵型のボス。動きも結構素速くいやらしいのが特徴。
　装備が上がっていれば、全部倒してもいいのですが、死んでしまった時は左側と真ん中の奴だけ倒し、右側は無視することをおすすめします。
　また、撃ち返し弾の対策としては、敵が特にいるときに倒せば弾が広がってくれるのでよけやすいでしょう。敵が煙を2つ出したら注意信号です。
　もし、近くで倒してしまった場合はボンバーを使った方が無難。無い時は気合でよけよう。（近くで倒してしまう君が悪い。）


真空管の中ボス。近い時は注意。


壊すと撃ち返し弾が。

15 宇宙

とても固く、弾を連射してくるザコとは思えない奴が出現。左・右・左・右と出現し、その後、中央から左右に　がるように2回出現します。
　真空管の中ボスを倒しておかないと、この攻撃が重なるので、中ボスはボンバーを使ってでも倒しておくこと。

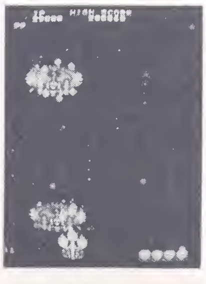
このザコは、左から出現するなら左から少しずつ右に移動しながら弾を撃ち、倒しましょう。ショットが最弱の時には倒せないこともあり、右側に追いこまれてしまうこともあります。この時は、すきまを見つけて左へ切り返すか、そうしても死ぬという時はボンバーで弾幕を張り、左へ切り返しましょう。また、どうしようもない時は前へ出てしまうのも1つの手ですが、あまりおすすめはできません。
　また、このザコには達人ビームかサンダーレーザーなら一撃で倒せます。パワーアップしていなくても、サンダーレーザーが出現したら迷わず取りましょう。
　パワーアップしているならパワーショットでもOK。

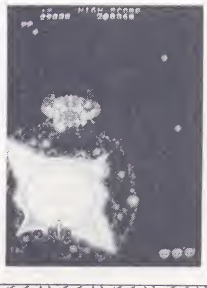

超固いザコ


達人ビームなら一撃。

16 2面中ボス③

ほそ長いUFOが上下から出現。8方向に弾を連射する元気のいい奴。
　まず、上から出てくる方を先にショットで撃ち込み、しばらくすると画面中央の下から2匹目が出現します。こいつが一旦右へ行って左に移動していく時に、こいつの下にもぐりこんでダメージを与えましょう。
　2匹がそれぞれ近づいたらボンバーを1発使いましょう。うまくいけば、2匹共同時に倒せます。上の方が先に死んだ場合は、すかさず下の方が弾を撃ち始めるので注意。また、2匹共死なないと、それぞれ弾を連射するので、こうなるとよけるのがつらくなる。どちらか一方を倒してしまいましょう。
　注意点は、下から出てくる奴との激突死。上からの弾をよけるのは、画面下より若干上でよけましょう。
　また、パワーアップしていない場合はサンダーレーザーでも可。


下の奴が左に来たら撃ち込み。


もう一度左に来たらボンバー。

17 コンテナ地帯

前半には、パワーショットで取れる1UPがあります。手前で出現する6つのアイテムでパワーショットに変えましょう。
　1UPのある場所は、左右に砲台が見え隠れするので要チェック。
　さて、第2のハマリ場所の

コンテナ地帯。コンテナの特徴は、一定間隔で弾を出し、自機が近くても弾を出してきます。まあ、耐久力のある砲台と考えれば良いのですが…。

まずは、コンテナの出現位置を覚えること。前半は、左・右・左・左・右・左の順。5・6番目の右と左の時には画面上に砲台がいるので、こちらの弾にも注意。6番目の奴にはボンバーを使っても可。

後半は、右・左・右・右・左の順。一番目の右は最初からいるので紫砲台の弾といっしょになって撃つので注意。2～6番目はたて続けに出現。撃ち負けないように。また、6番目の左から出現する奴はかなり画面の下に来てから出現するので、ボンバーを使ってでも倒すか、右側で気合でよけよう。前半と同じく砲台が左右にあるので注意。

コンテナに対しての攻略としては、ヒット&アウェイが有効。また、遠くにいて距離がある場合は正面にぴったり座標があえば、弾は自機の左右を通過していきます。この時に他の弾に注意。

このエリアの武器は、1UPもあるのでパワーショットでOK。



1UPの左右の砲台はチェック。

18 2面大ボス

1面の大ボスと同じく、7方向の弾を自機に向かって撃ち、砲台が左右に4つずつうめこまれている。長期戦の場合、赤ザコが応援しにくる。

まっこうから戦うと意外と苦戦するボスだが、実は安全地帯が存在するのだ。

場所は、7方向の弾を出す赤いコアのちょっと下。画面のド真中の一番上（HIGH SCOREのSの左。自機のスタート位置の座標である）の一番上に位置させておき、敵の弾が見えたら少しずつ下に下がり、敵が完全に見えたらレバーをニュートラルにして、あとは連射あるのみ。

なお、地型が終ると敵が動きだすので、それまでに倒さなくてはいけないので、倒せないと思った時はボンバーを使おう。

この安全地帯を使うと、赤ザコが大量に出現するので、難しいのはこっちの方だ。正確に言うと、大ボスの残骸が画面から見えなくなると出現する仕組みになっている。このことは、中ボスや他の大ボスにも言えることである。

さて、赤ザコの対策は、一番の問題点は画面の下から連続して出現する場所。ちなみ



ハイスコアの下に見える赤い部分に合わせる。この時点ではもう遅い。



正攻法で戦った場合は、この位置あたりまで来ると後ろから赤ザコはこない。

に、左右・ド真中・左右から出現する。ボンバーがあれば1発使うのがよい。スピードがある場合や慣れてしまえばド真中から出てくる奴までを右から回りこんで倒し、次の左右から出てくる奴を左から回り込む、もしくは、ド真中の下で倒すのがよろしい。

このあと左から5匹赤ザコが出てくる。倒せばクリア。

19 宇宙

上から3匹・2匹と緑ザコが出て来たあとの、画面下の左右から出てくる緑ザコと、そのあと右側のやや下側から出てくる緑ザコには要注意。

赤ザコも下から出てこないので、さほどきつくはありません。

20 3面中ボス①

大砲が1人歩きしている元気な奴。編集部ではタコチュ―などと呼んでいます。

弾の出し方は、1発だけ自機を狙って飛んできます。その他の弾は正面に出すだけです。

基本的にはヒット&アウェイで撃ったらよけるパターンでOK。ただし、2匹・3匹と増えるので、その時は弾を1つの方向に誘導しつつ撃ち込むか、ボンバーを使って一気に倒しましょう。

4匹目・5匹目は、パワーアップしていれば出現時に連射/そうすれば弾を出さずに倒せます。

パワーアップしていない時（死んでいる時）は、ボンバーを3発使ってでも倒しましょう。また、自機のスピードは遅いので逃げ遅れることがよくあります。逃げる時は早めに。

なお、3匹目と5匹目はかなり画面下の方に来ます。ボンバーがあれば使いましょう。

この中ボスで怖いのは狙ってくる弾ですので目をはなさぬように。



タコチュー。こうなるとつらいのでボンバーを使った方がいい。

21 宇宙

緑ザコが前から6匹×3回出たあと、画面上下の左右から緑ザコが出現。激突は無いと思うけど、こちらが撃ちに行く時に、緑ザコが弾を撃つのが意外と早いので注意。

黄ザコは、弾を撃たれる前に撃てば問題なし。

最後の黄ザコが左右から出現する場所は、ボンバーが残っていれば使ってもいいでしょう。

22 ハイポイントエリア

スクロールがちょっと速くなるエリア。

ハイポイントエリアの最初のレーザー砲台は要注意。

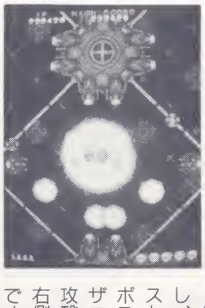
ハイポイントエリアに突入すると、斜めに移動している砲台がⓈとⒷを連発します。ここは迷わず全部回収するつもりでいきましょう。初心者（ここまで来ることができれば中級者!!）も、ここは恐れずにスピードを全開にしましょう。このエリアをノーミスで行けば20万点ぐらいは楽に稼げます。

エリアの全体は、ⓈやⒷもやたら出るけど、それ以上に赤ザコや緑ザコが左右・下から出現します。激突死しないためにも画面中央に自機を位置させ、アイテムを取りに行く時は常にボンバーの用意をしておきましょう。

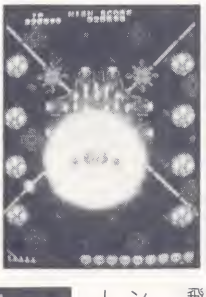
とにかく、出現順番を覚えてしまうのが一番。激突はしなくなるし、ボンバーも節約できるので点数稼ぎにもなります。

イージーミスといえば、砲台の出す弾に気がつかなかったり、激突死ぐらい。そんなに難しいエリアではありません。

まあ、最初のうちはボンバーをケチらずにビシバシ使いまくりましょう。



左右から来た時には迷わずボンバー。



パターンを知っていればこのように壊れてくれる。

23 3面中ボス②

ハイポイントエリアを抜けると、中ボスが待ちまかえています。

こいつの弾の出し方は、基本的には5方向ですが、自機を狙う5方向の中央の弾にはさらに2発加わっています。

こいつの倒し方は人それぞれですが、自己流のやり方では、左・中・右の順で倒します。

まず、1Pのスコアのあたりに自機を位置させ、緑色の惑星が見えたら連射を開始。敵が現われたら、ひと呼吸おいてからボンバーを使い、同時に左の中ボスを撃ちまくっていれば倒せます（連射のスピードにもよる）。倒せなかったら、もう1発ボンバーを使い、倒しましょう。

あとは、弾を引きつけてかわして撃つヒット&アウェイでいいでしょう。ここの弾よけの惑星は、究極タイガーの8面の親玉をほうふつさせます（知らない人は一度やるべきだ）。

こうして真中の中ボスを倒し、余裕があれば右側の中ボスも倒しましょう。ただし、中ボスを全部倒してしまうと赤ザコが出てきます。こいつの攻撃がかなりきびしいので、右側の1匹を残してもいい訳です。残していれば赤ザコは出てきません。中ボスの逃げる時のすれ違う時には横から飛んでくる弾に要注意。

死んでしまった時には、ボンバー2発で最低でも1匹倒してⓈを取って下さい。0速



このように撃ち込む。1発漏れているけど…。



ボンバーを使う。

だと、弾よけが激ムズです。(書くのを忘れていたが、この中ボスはⓈを出します。)

24 3面中ボス③

緑ザコの攻撃のあとに、2面中ボス①と同じように出現します。弾の出し方までそっくり。ということは、安全地帯があるという訳です。

位置もまったくいっしょ。ただし、2回転したあとに違う動きをするのですが、この時に手前の2匹の出す弾が自機に当たってしまいます。この時にはボンバーを使って弾を消しつつ自機を動かして撃ち込みに行きましょう。

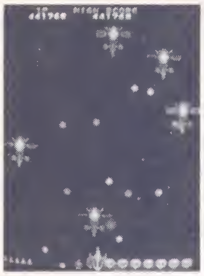
こいつを倒すとⓅを出します。

なお、こいつで負けてしまった場合の復活パターンがきついので、出現順番を書きます。

右から赤ザコ2匹×3回・下の左右から赤ザコ1匹×2回・右から赤ザコ×5匹・左から赤ざこ×5匹・右から赤ザコ×5匹・左から赤ザコ×5匹・緑ザコと続きます。切り返しがきつい(5匹の連打)かもしれませんが、自機を画面の下にぴったりつけず、1機分上でよけた方がやりやすいです。



ボンバーを使い座標を合わせる。



死んでいるようで死んでいない。

25 宇宙→地上

3面中ボス②を倒したあとは、赤ザコが画面の左右からしつように出現します。そして、いきなり画面下の左から赤ザコ1匹×2・画面下の右から赤ザコ1匹×2が出現します。このザコは目印があまり無いので、画面中央のやや下で戦って奇襲に備えて下さい。(下から出現してくる場所は3面大ボスで負けた時の復活場所です。)

下から赤ザコが出てきたあと、画面上にはⒷを持ったレーザー砲台がいます。こいつは要チェック。

そのあと、真空管が点々として緑ザコが出現します。しばらく進むとⒷを持っていないレーザー砲台がいます。こいつも要チェック。

あとは、開いたり閉じたりしている砲台があります。画面から見えなくなる奴もいるので要チェック。

26 3面大ボス

戦車(?)で、その姿はアメンボや、某ゲームのフロッサーを思わせる。

弱点となるコアからは、16方向に弾をばらまく。この弾は、自機を狙ってくる奴と自機を直接狙わず挟むようにして狙ってくる奴の2通りがあり、交互に撃ってくる。

本体自体はさほど強くないが、画面の左右に見え隠れする砲台がくせ物。こいつのおかげでエリアボスでは最高の難度である。

攻略法としては、ハイポイントエリアからノーミスできている場合は、最初に左右に見え隠れする砲台を倒してからボスのコアの前に行き、ボンバーを連発しながらショットを連射し倒しましょう。ボンバーを4~5発で倒せます。

死んでしまった時の復活パターンは、パワーアップができれば先ほどの方法でOK。もちろん、レーザー砲台のボンバー2個は取っていること。

パワーアップできなかった場合はどうするかというと、まっこう勝負をしても勝ち目はない。この時ばかりは、逃げるが勝ち。画面の右か左で砲台を撃ちながら弾をよけましょう。危いと思ったらボンバーを使いましょう(といって使えるものでもない)。

ボスが逃げていく時にボンバーを使い、上に逃げればOK。

このエリアの弾よけは、反射神経をためされるぞ。

また、パワーアップ時にボスを倒しても、画面の両はじの砲台が結構いやらしい。気が抜けないぞ。



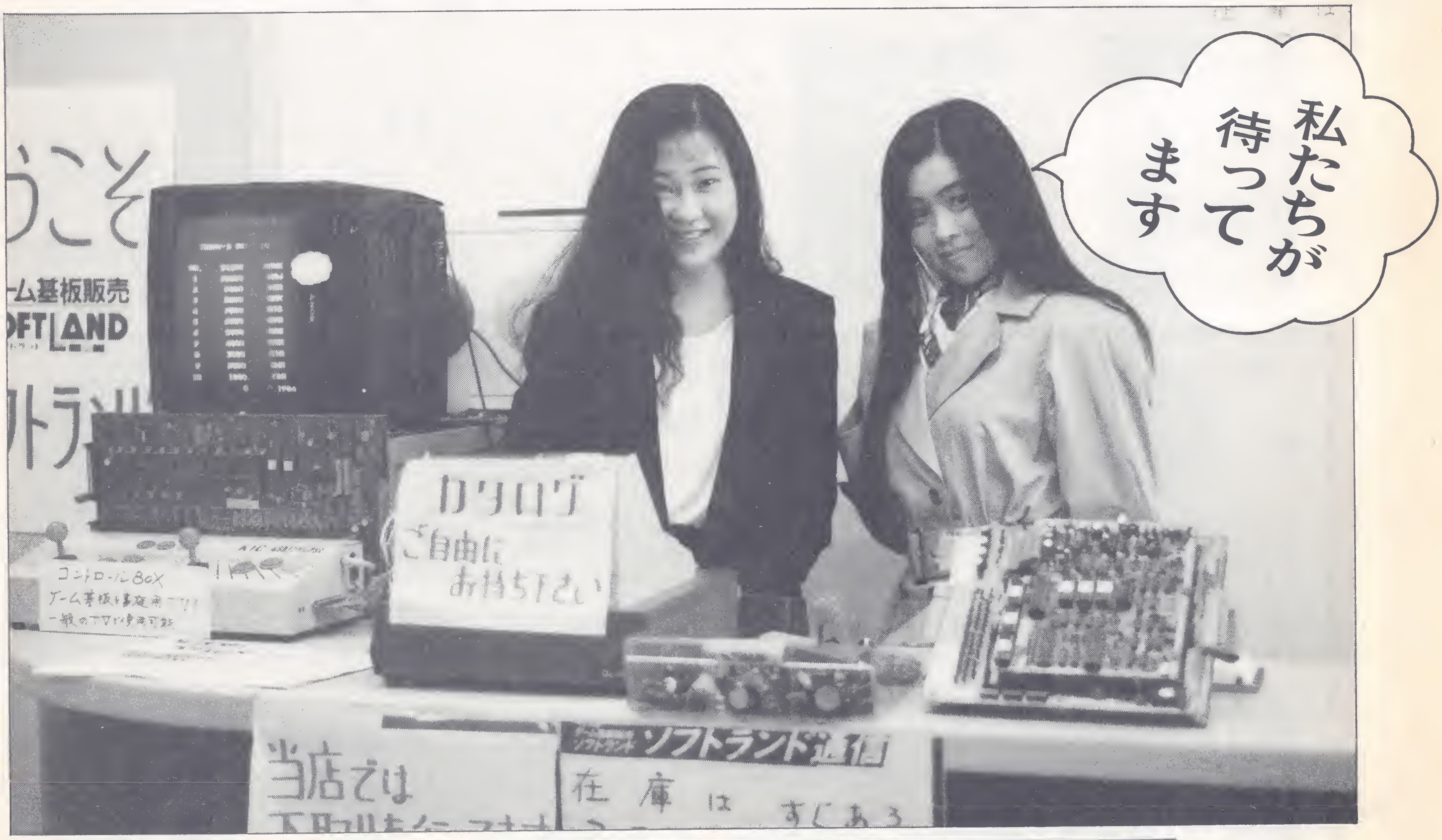
昔はこんなパターンを使っていたりして…(ボンバー0パターン)



復活パターンの一例。

新 名 所

大阪日本橋
マニア向ゲーム基板販売





ゲーム基板販売
SOFTLAND
ソフトランド 秀和

大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F

☎ 06-649-7177

FAX 06-649-7222

いよいよ大づめ 上級編に突入だ!!

FINAL LAP

最終回

砂樹 帝　　協力：TECCI

前回までは、スタート方法、G・Cの避け方。今回は「いかにしてタイムを縮めるか」を中心に話を進めていきます。

1Pタイムアタック

レースゲームでは、そのラップタイムが重要な要素になってきますが、F・Lの場合は各コーナーでの速度がラップタイムを決めてしまいます。

速度と言っても常に変化しいるわけで、基準がありません。そこで図の様に各コーナーで最も速度の落ちる地点をチェックポイントとしています。「ヘアピンを230㎞/hでまわった」などよく言われるのは、最低速度が230㎞/hだったという意味です。

☆第1チエックポイント
参考速度319㎞/h

第一C・PはS字をうまくクリアしているかが問われる。S字コーナーは右・左とテンポ良くハンドルを着るのではなく、いかにハンドルを切らずに通り抜けるかが課題です。S字と言っても左右対称のコーナーが続いてるわけではなく、かなりはみ出しても速度が落ちないコーナーもあります。

☆第2チエックポイント
参考速度235㎞/h

ヘアピンです。ここの速度が10㎞/h違うとラップタイムにして0・3秒は差が出ます。4周ならば1秒以上も差がついてしまいます。

まず写真1の様に右側より進入します。看板を過ぎたあたりから0・5秒程ブレーキングし、同時にハンドルを切り始めます。写真2を目安にイン側のダートをかすめます。そのままアウトまで流され、スライドが止まった時点で最低速度となります。もっとブレーキング時間を短くしていけば、250㎞/hは出ます。

☆第3チエックポイント
参考速度290㎞/h

ヘアピン立ち上がりからの加速がスプーンによってスピードが殺されます。ここの速度はバックストレートの最高速を決めてしまうので、できるだけ速度を落とさないようにしてください。

最高速アタックをする時は図のラインよりも早目にインに付く。するとシケイン入口で328㎞/hをマークできます。

☆第4チエックポイント
参考速度255㎞/h

まず写真4の位置からハンドルを切り始めます。次に左側のインのダートを目安に素早くハンドルを切ります。この時タイミングが早いと左のダートに入り、遅いと右のダートに入ってしまいます。うまくいけば280㎞/hは出せます。但し勢い余ってAgipの看板にぶつかることだけは避けましょう。

☆第5チエックポイント
参考速度290㎞/h

スタートラインを計測地点とします。シケインの立ち上がりはすぐ右によってしまうより、第1コーナー手前まで左側にいる方が表ストレートの平均速度が10㎞/h上がる。

危険はあるが有効 押しのテクニック

2P以上では「押し」という新しい走法が加わります。前回までの説明では、2位が後方から接近してきた場合、道を譲った方が良いということでしたが、実は2位が1位を押した方が速く走れるのです。

2P以上のタイムアタックでは、この技は非常に有効です。押せば後ろのマシンの速度が前に伝わります。従って、2位が1位を押せば、両者が2位の速度を保って走ることが出来ます。もちろん3P以上でもこの技は多用します。

しかし、この技は大変危険です。2台が接触する瞬間の速度が開き過ぎていると、スピンの原因になるし、G・Cの対処も当然厳しくなります。さらにバグという大きな問題がありますので、心得ておきましょう。

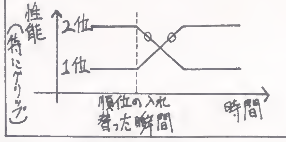
2Pタイムアタック

スタート後、後ろになった車が前の車を押して下さい。第1コーナー、S字ですが、1位はなるべく理想的なコーナリングをして、2位はそれにぴったりくっついて走行して下さい。

デグナは1位が少し難しいのですが、インからアウトに流れるような感じでコーナリングして下さい。少しでもハンドルを切り過ぎるとスピンしてしまいます。

デグナを越えるといよいよヘアピンです。ヘアピンは押しながら走行することはできません。そこで、2位が減速して離れなければならないと思うかも知れませんが、実は順位を入れ替えてしまった方が速いのです。

図Aを見て下さい。順位が入れ替わった瞬間から、1位になった車は性能が下がっていき、逆に2位になった車は性能が上がっていきます。そして○印の瞬間にヘアピンに進入したとしましょう。この図では両方の車が同じ性能でヘアピンに進入しているのですが、その性能は2位に近い性能であることがおわかりいただけると思います。



図－A　図の○印の所でヘアピンをクリアすれば、両車ともより2位に近い性能になり安全なのだ。

それではヘアピンのコーナリングについて説明しましょう。

ヘアピンのコーナリングは1Pで説明した方法ではうまくいきません。それは2位の速度で進入するのに対し、グリップの性能が2位よりも下がっているからです。(速度はハンドルを切ったりブレーキをかけたりしない限りは慣性によって保たれるが、グリップは変化してしまう。)ですから、少し多めに減速する必要があります。

ライン取りもアウト――イン――アウトではなく、ミドル――イン――アウトのほうが良いでしょう。だいたい260㎞/hぐらいでクリアできるはずです。

もっと細かく言えば、後からコーナリングする車の方が速い方が良いのです。前が250㎞/h、後ろが270㎞/hならば、両方が260㎞/hの時よりも速いのです。速度差が20㎞/h程度であれば、ヘアピンの出口ですぐに押せるので、その瞬間両方が270㎞/hに(ヘアピンの出口から少し加速されているので実際にはもう少し速い。)なります。

順位を入れ替えるタイミングを少し早めにすれば、ヘアピンに進入するまでの時間が長くなるので、後ろの車のほうが少し良い性能でヘアピンに進入できることになり、理想的なのです。



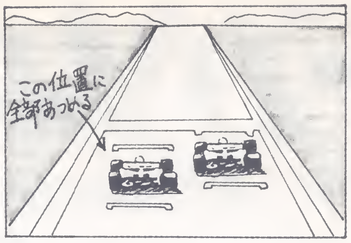
図－B　ヘアピン前の1位と2位の順位入れかえ。

次にスプーンですが、ここはデグナ同様に、最初はインをつき、そしてハンドルを切り過ぎない様注意すれば問題ないと思います。もちろん減速する必要はありません。

最後にシケインですが、もちろん押しながらの走行は不可能ですので、ヘアピンと同様に順位の入れ替えが必要。ライン取りは1Pで説明した方法でOK。目標速度は前が260㎞/h、後ろが280㎞/hです。

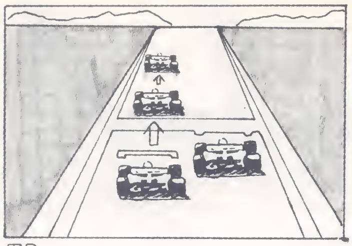
4Pタイムアタック

4Pのタイムアタックはいろいろな方法が考えられますが、ここでは周回遅れを使った方法を紹介しましょう。



図C

まずスタートは、セカンドグリットに3台が重なる様な順序でお金を投入して下さい。そのためには、ポールポジションになる可能性のある台を知っておく必要があります。


図D

順序の決め方は、まずポールポジションになり得ない2台に先にクレジットを入れます。これで2台がセカンドグリットに重なればOK。そうでなければ順序を逆にしてみて下さい。そして残りの2台にクレジットを入れればセカンドグリットに3台重なり、残りの1台がポールポジションになるはずです。

この状態でスタートすると、図Dの様に2台が一気に加速することができます。この時、周回遅れになる車はブレーキを踏んだまま待機して下さい。3台重なった内の1台が良いでしょう。

スタート後、2位は1位に追いついたら、すぐに押し始め、そして2Pと同じ要領でヘアピンをクリアして下さい。3位はヘアピンのすぐ手前あたりでこの2台に追いつくと思いますが、ほんの少しだけ車間距離をあけて、ヘアピンの出口ですぐ押せるようにして下さい。1位、2位が250km/h、270km/hならば3位は290km/hで押すのが理想です。

ここで気をつけたいのは、2位が1位を押す前に3位が2位を押してしまうと大変危険だということです。理由は説明するまでもないでしょう。

スプーンは3台で押しながらの走行は非常に難しいので、最大の注意を払って下さい。特に1位は、瞬間的に3位より速い速度になるのです。3位は前の2台をよく見て、危ないと思ったら少しアクセルを緩めた方が良いでしょう。

最後にシケインですが、要領はヘアピンと同じです。130Rを過ぎたあたりで3位は少し減速して距離をあけ、そして、1位と2位が2Pと同じ方法でシケインをクリアします。そして出口ですぐに3位が押せれば良いでしょう。

2周目からは、いよいよ周回遅れの4位が活躍します。4位は、1位がシケインに差し掛かったあたりでスタートします。そして、3台が抜き去っていくまで300km/hで徐行します。この時邪魔にならないよう気をつけて下さい。すぐに全開で加速して、ついていきます。

4位が押せるのはヘアピンの後ろですので、デグナを先に説明しておきましょう。

デグナは、3台で押しながらの走行ははっきり言って不可能です。従ってデグナの手前で3位は減速して、4位に道を譲って下さい。ここで3位の役目はいちおう終わりになります。

2周目以降のヘアピン、シケインは実は1周目と同じパターンで良いのです。ただ、4位が3位のかわりになるだけなのです。ですから1周目よりも立ちあがりの加速は良くなり、直線での速度も上がるのです。従って、2周目以降は4位の性能をほぼ最大限に生かしたタイムアタックができるわけです。

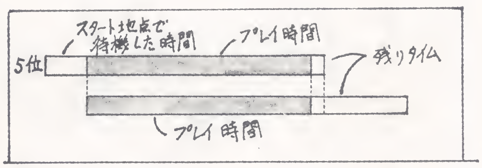
6P以上タイムアタック

ファイナルラップが6台以上も設置されているお店はそうめったにありませんが、一応参考までにいくつかのパターンを紹介しておきましょう。

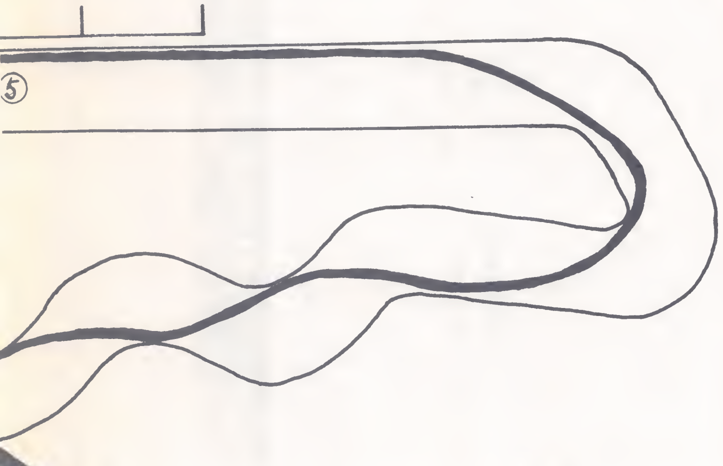
☆5位（7位）押し

5位押しというのは、正確には時間差6人協力プレイとでも言うべきでしょうか。

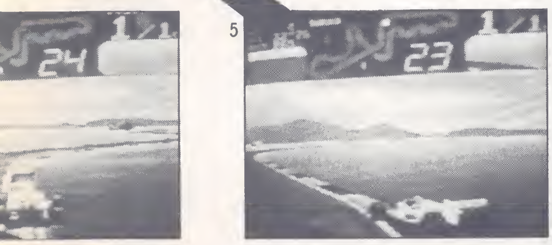
まず、5人が先にクレジットを入れてスタートします。この時、5位はスタート地点で待機して下さい。約30秒過ぎてから残りの1人がクレジットを入れ、スタートします。ここで、待機していた別レースの5位がいきなり押し始め



図E







NAL LAPの

ラインだ!!

るのです。
このパターンの特徴は、1周目から5位の性能を生かすことができるということです。ただし、押される人が1人しかいませんので、ヘアピンやシケインの速度は4Pで説明したパターンに比べると、どうしても落ちてしまいます。
それから、先にスタートした4台がすべてゴールしてくれないと、このパターンは完成しません。前の4台がゴールしてから、5位がギリギリでゴールできれば良いわけです。そうすれば、押されながらゴールした車は、5位がスタート地点で待機した時間分だけ、5位よりも残りタイムが多く余るわけです。ちょっと理解しにくいかもしれませんので図に示しておきます。
5位押しと同様のパターンを8台で行なえば、7位押しということになります。7位押しは5位押しよりは当然速くなるでしょう。
この、5位及び7位押しの最大の利点は、バグの影響を受けにくいということです。押す車は1台だけですので、その車さえバグッてなければ良いわけです。このパターンを使えば、電源切りができなくてもタイムアタックができる可能性があります。

☆6位（8位）押し

これは4Pで説明したパターンと同じです。スタートはセカンドグリットに5台及び7台重ねることができますので、ロケットスタートがより強力になります。そして、2周目以降は周回遅れが1位と2位を押すわけです。電源切りが必要になるという難点はありますが、タイムを狙うには最高のパターンと言えるでしょう。



超マニア向け番外編

迷宮島

究極のパターン完成!!

君はこのタイムを越えられるか？

石井ぜんじ

究極のタイム表

RD	タイム	ターゲット	RD	タイム	ターゲット
1	64,800	6,400	21	57,400	3,600
2	64,600	0	22	59,900	0
3	66,000	0	23	☆69,000	12,800
4	65,400	2,000	24	57,000	8,800
5	65,500	0	25	57,600	5,600
6	64,300	0	26	60,100	0
7	41,100	6,800	27	45,200	0
8	61,400	0	28	44,100	3,600
9	59,700	7,200	29	54,100	0
10	60,400	夢袋10万？	30	67,100	夢袋？
11	59,800	13,200	31	☆94,900	28,800
12	80,000	6,000	32	50,700	0
13	53,500	0	33	☆97,200	28,800
14	91,700	0	34	64,000	0
15	54,200	6,400	35	☆77,900	2,800
16	57,800	19,600	36	☆96,900	9,200
17	31,700	13,000	37	66,200	5,000
18	55,800	2,000	38	☆98,000	42,400
19	39,700	0	39	75,000	0
20	58,600	夢袋10万	40	84,300	10万ボーナス

たくさんの協力が…

ゲーメスト10月号で迷宮島の面別のクリアタイムを募集したところ、愛知県のUUU㊟君、ゲームセンタUFOの常連URX-UHY君他多数の方よりお手紙及び協力を得ることができた。

毎度のことながら、VMTのメンバーの方からも協力してもらって、迷宮島のほぼ究極とも言えるタイム表を完成することができたので、ここに発表することにする。

協力してくれた方々には感謝すると共に、この表を見て、このゲームがゲームセンターからなくなる前に腕をみがいて欲しいものである。このタイムに追いついた人は自信を持っていいだろう。

さあ、レッツ・トライだ!!

表の見方

この表は、タイムとターゲットの点を合計したものが一番高い方法を優先した。もっと高い点が出せると思われる面もあったが、末尾まで確実にわかっているスコアを載せることにした。

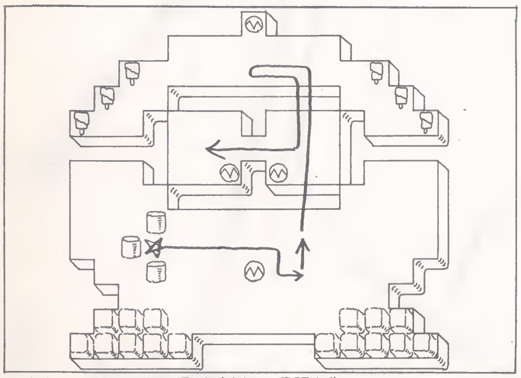
☆印のついている23、31、33、35、36、38面は残機をつぶして、ターゲットをできるだけ2倍で取ることを前提にしている。3機設定の場合は更に別の面で（ラウンド26、37など）で1機つぶした方が点は高い。

ノーミスで行く場合は、次のようなタイムとターゲットスコアになる。

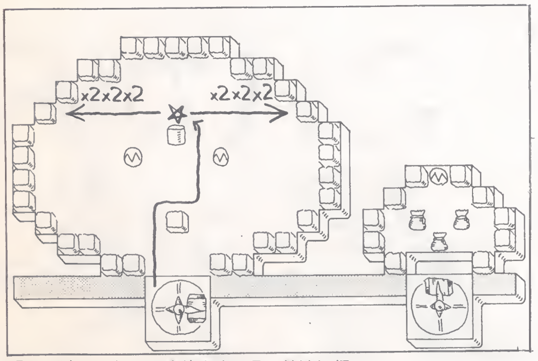
☆**ラウンド23**
タイム…44、300
ターゲット…10、400

☆**ラウンド35**
タイム…55、800
ターゲット…1、400

☆**ラウンド36**
タイム…67、900
ターゲット…9、200



埋め立てて通路を作る場所が大切。通路を作ったらウォットをかわして走る。



急いで走って行って氷柱を立てる。敏速に行動しないとウォットが誘導できない。

—これが究極— ラウンド別攻略パターン

ROUND 9

ハンマーをセットしたら図の様に走って氷柱を1つ作ろう。そして自分の左右にウォットが来たら氷をとばして2倍でターゲットを7200点稼ぐ。その後は氷を下にとばしてすぐ戻ろう。

ROUND 10

しっぽを凍らせたら、すぐ下にとばしていくのが一番速い方法。完全にパターン化すると10万点が狙えるようになる。タイム58、400でクリアするとスカ、1万点が出にくい。極めると、かなりの確率で10万点が出せるようになる。

ROUND 17

ターゲットをどう稼ぐか、タイムを優先するかのバランスが難しい。6つのターゲットのうち4つを2倍で取り、後の2つはそのまま取ろう。ウォットを誘導するために氷柱を1つたてておくのが重要なポイント。

ROUND 19

ウォットを凍らせたらすぐ右にキックして、自分もそのまま右に突っこんでハンマーの向きを上に変えよう。遅れると下から来る氷につぶされる。その後はハンマーを直接ぶつけるとか、ハンマーが回っている間に氷を直接キックしたりしなければ、このタイムはでない。

ROUND 20

安全なパターンは球を3つずつ凍らせて56、600点を稼ぐ方法。57、800パ

ターンは初めに4つ球を凍らせ、ナナメ下に誘導した後球を2つ凍らせればいい。どちらにしろ、1回球をとばした後はウッツラをナナメ右下に誘導すること。

ROUND 21

上の部分はハンマーを使わずに埋め立てる方法がある。左側のターゲットを取って氷柱を立て、氷を止める。そうしたら氷柱をはずし、バネに向かって氷をキックして、その瞬間に氷柱を立てて止めよう。下はバケタンを無視して氷2つでやると速いが、危険も大きい。

ROUND 22

まず氷柱を立てて氷を止め上にキックして上に走ろう。そして図の様に右上から左下まで走ろう。最初から最後までノンストップで走り続けないといけない。最後は氷がバネに当たった瞬間に右にキックして、その間に左側の地蔵を壊して氷柱を立てておく。

ROUND 28

まず氷柱の所へ逃げて、戻ってくる氷をかするぐらいのタイミングで上に出て、走って行く。するとギガスが出てくる前に地蔵が壊せる。この時左の夢袋は無視して走ること。この夢袋は後で取る。また、右側に行ったら下のウォットを凍らせ、氷柱を作っておこう。

ROUND 29

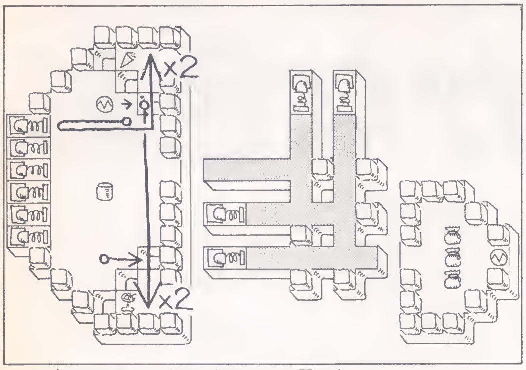
左下に氷柱を2つ立てて上にウォットをとばすまでは正攻法と同じ。その後は戻ってくるウォットを左下のハンマーを使ってハンマー邪道で止めるか、下から3段目に氷柱を立てて止める。そうしたら氷をもう1回飛ばし、左上のハンマーに当たって氷が止まっている間に氷を右にキックしてしまう。これでクリア。

ROUND 38

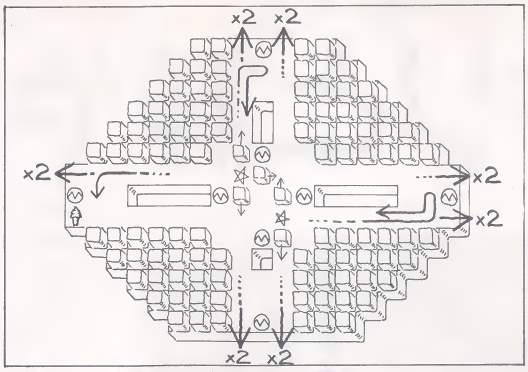
残機をつぶして稼ぐ面。1機めは右下を埋め立てつつターゲットはできるだけ2倍で取ろう。図のターゲット以外は時間内に全て2倍で取れる。

ROUND 39

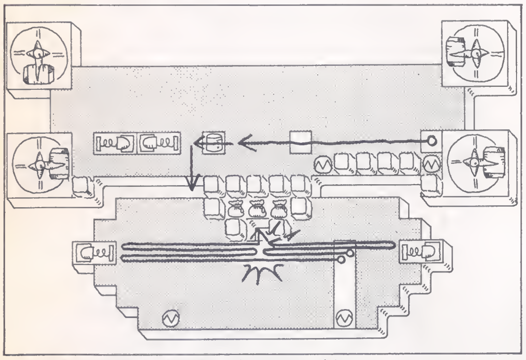
普通にハンマー邪道を使うとタイム7万2～3000でクリアできる。タイム75、000でクリアするには、氷を2つ同時にとばして左上のハンマーでハンマー邪道にさせなければいけない。右側のウォットを氷にして右にとばすタイミングが難しい。

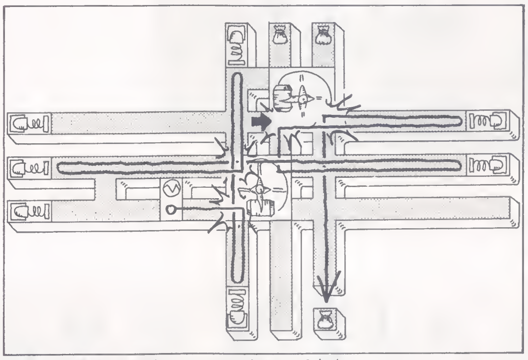


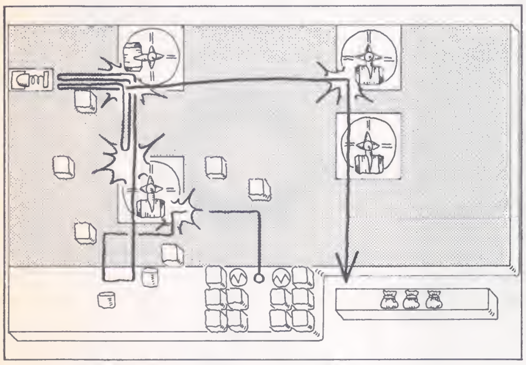
ターゲットを歩いて取りに行っている間にウォットが氷柱でいい位置に誘導されてくる。

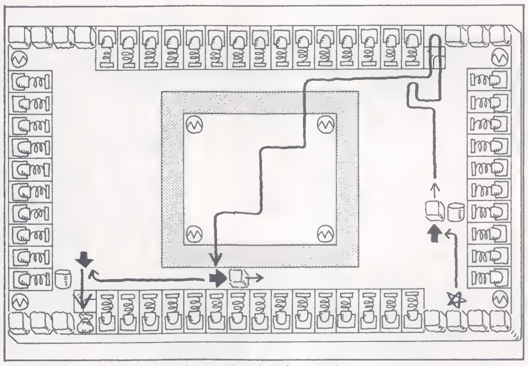


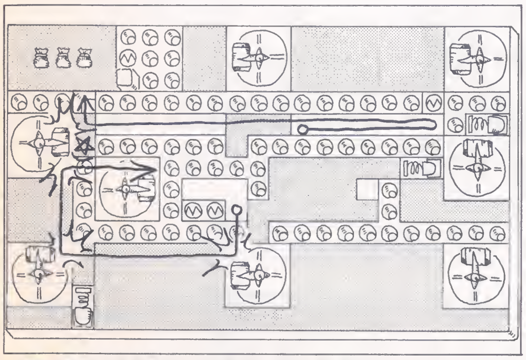
左側の2つの氷を左にとばしてから上へ夢袋だけ取って戻ってくる。

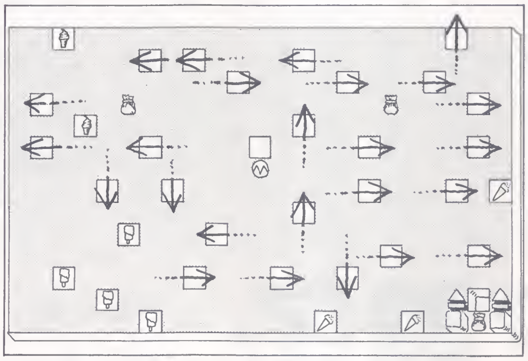

上をできるだけ速く始末すればバケタンが左側に誘導されていてやりやすい。


矢印の位置から氷がハンマーに当たって止まっている間にキックする。


ハンマー邪道で氷を止める時にペンギンに襲われないように誘導しよう。


中央は氷の中を走る。左の地蔵の真上にコケッコーが凍るので急いで壊すこと。


一瞬の勝負。氷を凍らせて右にキックするタイミングが重要。失敗しても7万点は取れる。


矢印はターゲットを取った時に氷が飛んだ方向。これらのターゲットは全て2倍で取れる。

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩

超小型



型番 AV-7 ¥20,000（テレビ接続用コード＆G-7接続用コード付）

★AV-7の特徴

・AV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます（こだわる方にR、G、Bの調整が有ります）。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン（付属ではありませんユーザーで準備）が使える出力があります。
・本体は小型（寸法120×190×100㎜）ですのでどこにでも置けます。
・別売りのG-7TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

マージャン用パネル近日発売!!

（注意）AV-7だけでは使用できません。別にG-7TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とAV-7をつなぐハーネス（AV-7のソケットは当社独自の配線です）が必要です。

究極のPRO-STICK!! G-7 TURBO

メガドライブ・PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン・ビデオゲーム対応



型番G-7 TURBO ¥9,500
(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。

別売コード



＊PCエンジン用コード(型番コードPC)･¥2,000
＊マスターシステム
＆マークIII用コード(型番コードMM)…¥2,000
＊パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
＊F・コン用コード(型番コードFF)……¥1,600

メガドライブ用コード…¥3,000

G-7 TURBOの特徴

＊別売りのコードを差し変えるだけでPCエンジン・マークIII＆マスターシステム・パソコン・Fコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用パーツを使用していますので操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。又トリガーα、γの反転回路付。
＊連射のON／OFF＆トリガーSWを押さなくても連射するロック回路付。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊パソコン対応機種名…X68000・MSX1、2・PC6601等アタリ仕様コネクタであれば使用できます(X1・PC88、98シリーズには対応していません)。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由,なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

シグマ電子

〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5丁目293
TEL. 07948(4)0476

超ド級㊁ハマリゲーム

グラディウスII

——究極のパターンの指針——

しつこいなんて言わないで！3・4・5周目以降の攻略のポイントを総括した君も1000万出せるかも!?

ああるじいぶう

半年間もグラIIに関することを載せてきたわけですが、今月は、それを一段落させるという意味で、「究極のパターン」を紹介します。

とはいったものの完全にパターンにハメるのは不可能なので、あくまでも方向づけということで読んで下さい。(ある程度のアドリブは必要！) はっきり行って、現在もグラIIにハマっている人は、ほとんどいないと思います。あきらめてしまった人が多いでしょう。そんな人たちのためにこの記事があるのです。これを参考にして、再度、グラIIに挑戦してみて下さい。必ず、道が開かれるハズです。(少なからず、1千万を出しているツワモノが存在するようです。)

全公開 パターンの紹介

これから紹介するものは、攻略上、比較的重要だと思われるものです。みなさんが共通して躓いていると思われる場所を多く取り上げました。

ミサイルは押しっぱなしにしておいた方がいいでしょう。①～③番ならば、楽にできると思います。(④はミサイルが弱いので難しいかも!?)

大阪のメルヘンエイズ君の手紙が参考になりました。どうもありがとう。

1周目の1面稼ぎ㋫

1周目のスコアを決めてしまうのは、まさにこのステージなのです(2周目以降も同じだけど)。1周目はパターン化しやすいので、人工太陽地帯を抜けた所で10万点はいくパターンを作ってみました。もっとうまくやれば、この面だけで13～14万点いくようです。

ポイントは、蛇(1=3千点)が出現したらすぐに殺すことです。そうすると、次から次へとヘビが湧いてくるようになるので、良循環になります。図を見て下さい。

1面

安全でいくのならば、人工太陽地帯に入る時には、レーザーオプションを取るのがいいでしょう。オプションをはじめに取ってしまうと、レーザーの時よりも敵のランクが上がってしまうのです(はじめからヘビが沢山出現するのでツライ)。

一般的な装備の上げ方は、2速→レーザ→オプション1→ミサイル→(3速)→オプション2→オプション3→FFという感じです。

基本的には、常に画面の真ん中より少し前にいて、最小限のヘビだけを撃っていくという姿勢がいいでしょう。それが安全なパターンですね。ザコの出現場所は覚えてしまいましょう。ヘビのジェネレーターの位置もある程度、つかんでおけば、だんだん判断力がついてくるはずです。

稼ぎたいのであれば、2速→オプション1→ミサイル→(3速)→オプション2…というように装備を上げて、連射命でヘビをバリバリやっつけましょう。ミサイルを押しっぱなしにして、オプションをヘビの頭にくい込ませれば、能率的に稼げるでしょう(②の場合は、スプレットボムが非常に強いので、3速にしてレーザーワインダーを多用した方がいいようです)。

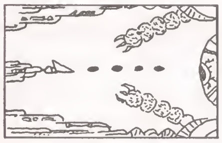
稼ぐ場合は、多少の危険がともなうのは仕方ないと思います。

人工太陽地帯で死んでしまった場合は、2速にしてから①②ならば、オプションを、③④ならばリップルを最初に取るのがいいでしょう。

復活のパターンは、いかに速くカプセルを集められるかというのがポイント。各自、作ってみて下さい。本当は死なないのが一番いいのですが。この面で死ぬと稼ぎにヒビくので、なるべく死なないようにして、最低でも10万点、ベストで15～20万点は稼ぎたい所です。



小さい玉をうっている。



腕が上下にあがったらそのスキに撃ちこめ。岩はよけること。

2面

装備が強いのでしたら、①の場合は、レーザー、ダブルどちらでも大丈夫ではないでしょうか。

1面からの立て直しの場合①②ならば、レーザーを取るよりはむしろオプションを優先にして取った方がいい。

オプションが3コ付けられたら、ベスト。FFも付けられたら、なおさらいいです。

装備が弱かったら、ノーマルショットの方が使えるかもしれないということです。

③の場合は、リップルを先に取った方がいいでしょう。

途中でオプション2になったら、安全のためにFFをつけた方がいいでしょう。

④以外の場合、ビッグアイが問題となりますが、FFが2枚以上残っているならば、9月号(16ページ～)に載せてある速攻パターンを使用できるので、大丈夫(ビッグアイから出てくる玉はFF2枚削れるから)。FFをスタンバっていれば、さらに安全でしょう。

でも、安全にやって、死なないにこしたことは無いと思います。

3面

前衛ですが、画面の上方をとんでいくザコ3匹は無視しましょう。意外と難しいですが、オプションを上下に大きく広げて、止まっていて、ザコを撃ち、うちかえし弾をかためて出させよう。必ず弾のすきまはあるはずだから。

FFを付けられれば、ベストというところ。

壊せない結晶地帯が問題ですが、彼らは互いにぶつかると(結晶の破片でも同じ)、はねかえるという性質を持っているので、それを利用して結晶の隙間をサッと抜けてしまえばいいでしょう。

何回もプレイしていれば、結晶の出現パターンがいくつかしかないことに気付くでしょう(サギ以外)。そうなれば、後はしめたもの。

でか結晶は自機を全然見ていないという話です。

いわゆるサギパターンが来たら、どーしようもありませんけどね。

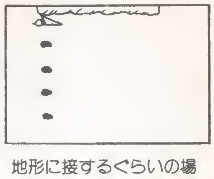
結晶大量発生地帯は、レーザーならば上下に大きく動き、レーザーワインダーを多用しましょう。もちろん3速ですよ。②の場合は、スプレットボムの爆風で結晶のかけらが見えなくなることがあるので、注意しよう。

すごいスピードで一直線に左へ逃げていく、結晶のかけらは無視して、できるだけ前へ出て、レーザーワインダー(リップルの連射)をしましょう。

この地帯では、FFを消しておいた方が結晶のはじけ具合も小さく、結晶のスピードも多少遅くなるので、少しは易しくなると思います。

さて、この地帯の後半に、

上に背景のある所がありますね（砲台が3つついている）。



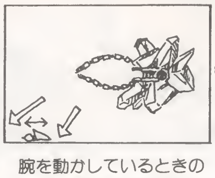
地形に接するぐらいの場所。結晶大量地帯の後半。

上の背景のギリギリ下の座標は、結晶のかけらとザコの弾に対して安全なんです。敵弾が消えてしまうんですよ、この座標にいると。意外とオイシイ場所ですね。

クリスタルコアの所では、FFをスタンバった状態でやった方がいいでしょう。

基本的には、画面の下を左右に動くことによって、彼の弾をよけば楽です（私はそのようにやっています）。

彼が死んだ時に吐く弾（たくさん）は、必ず大きなすきまがありますから(下の辺り)そこを右へ抜ければいいでしょう。



腕を動かしているときのコアの青い弾は、このようにしてよけるとよけやすい。別の方法あり。

3~4面のOH対策

3面の図の辺りでオプション4つめを付けます。するとクリスタルコアの所で、彼が長くレーザーを出した（1回目）後、短くレーザーを2・3回出した頃にOHが出ます。



だから、その時に彼を倒せば、丁度、面と面の間なので余裕でOHがよけられるでしょう。

次にOHが出るのは、4面のデスマークIIの所です。彼を速攻で倒せば、その後にOHが出ることになるので楽勝です。こいつにオプションを1コ食ってもらえば、うまくいくでしょう。

3面からの復活

壊せない結晶地帯で死んだ場合、(ここで死ぬことが多いでしょう)、立て直せないなどとあきらめてはいけません。

1速+オプション1にして再度、壊せない結晶をよけてその後の結晶地帯を連射あるのみで画面の上か下にいて何とか抜けて、復活しよう。

ズルズル(八)の場合、結晶地帯を1速（+保険カプセル）でよけまくろう。中型結晶は分裂させせないようにして、結晶のかけらのみ壊しながら、何とか進みましょう（画面の上か下を)。ホーミングザコが出現するまで粘れば、結晶地帯を抜けたことになります。

後半の結晶の地形の真下の安全地帯に入れれば、ひと安心といったところ。

ここで少し残機を使うかもしれませんが、気合で抜けよう。

その後、サインカーブを描く編隊を画面の一番下にいて壊す。2速+いくつかのカプセルを取る。

クリスタルコアは、安全地帯に入って、自爆まで待とう。4回長くレーザーを出した後に自爆するので、その時に安全地帯から真左に移動して逃げればいい。

4面は、一列編隊のみ撃って、カプセルを集める。装備を2速+ミサイル+オプション1にして、火山地帯へ。

火山の安全地帯などを利用して進む。ザコの撃ちかえし弾は気合でよけよう（数は少ない)。

火山456の所は、火山4の火山弾を封じながら左端にいて、火山4が画面から消える瞬間にすかさず火山5の火山弾を封じながら（実は噴き休んでる）火山5の上を抜けて右下へ。

火山7の右上の砲台+ハッチを早めに壊しておき、火山7の右へ行き、火山弾をよける。その先は火山弾がいなくなったら、上への砲台+ハッチを片付けて、ダッカー+ジャンパーを気合で壊す（撃ちかえし弾が怖い)。

火山8の噴き止みの時に右へ行き、火山9 10の最後の火山弾は画面右端の真ん中辺りが安全地帯。

デスマークIIも気合で。

最終的には装備はうまくいけば、4面の途中でオプション2コめorリップル、レーザーが付けられます。

こんな感じで、私も何回も復活しました。とにかく気合+(八)のみ。4面で死んだら絶望的だけど、あきらめてはダメ。一応、4面の全ての場所から復活できますよ。

4面

全体的なことを言うと、①と②の場合は、相当な腕が必要でしょう。

①の場合は、レーザーよりダブルでやった方がいいようです。弾切れが心配されるところですが…。

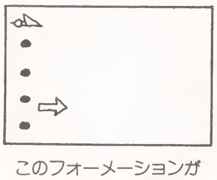
②の場合、上の壁にはりついている砲台が撃ちにくいのが難点。上の背景ギリギリまで行かねばならないので、微妙なレバーさばきが要求されます（そのうえ、FFが消えやすい)。

③の場合は、リップルがあるので、①②に比べて、かなり楽でしょう（④より楽という話が…)。

あとは、パターンの問題ですね。

前衛

敵のうちかえし弾が多くなっているので、難しい。しかし、図のようにして、編隊を撃つと楽でしょう（もちろんレーザー。）



このフォーメーションがベターだと思う。矢印の辺りにうちかえし弾のスキマができる。

いつも、だいたい同じ辺りの場所に、うちかえし弾のすきまが出来るからです。

4面内部に突入する時点には、カプセルを4つ取っておきましょう。もちろん、FFは3枚あるように。

①の場合、前衛の編隊×4をレーザーで撃ち終えた後にすぐにダブルに換えましょう。そして、カプセルを4つ集めて、内部に備えよう。

火山1

赤ザコを撃って、FFをスタンバる。②の場合は、上にいるチューリップ×2が多少問題か? L字型フォーメーションを組み、火山1を封じている。右上に砲台+ハッチ出現。

それらを壊してから右へ行く。その時、左上からダッカーが来る。②の場合は、あらかじめ、上の背景ギリギリまで行っていて、オプションのレーザーで奴を撃とう。その他の場合は、上ギリギリまで上がらなくても、リップルやダブルで撃てるでしょう。

①の場合は、早めに右へ行って、砲台+ハッチをダブルの斜め弾で撃った方がいいでしょう。

右下からジャンパー×2が出ますが、1匹目は4つめのオプションのミサイルで確実に撃てるでしょう（右へ行く前に)。

2匹目も①③ならば、ミサイルが地面を流れるので、右へ行ってすぐに倒せるでしょうが、②の場合は、どうしても残ってしまうので、火山2が噴き始める前に、何とかオプションのミサイルで壊しましょう。

火山2

①③ならば、左上から来るダッカーだけに注意していれば、左下からくるダッカー×2は、ミサイルですぐに死んでくれるので問題ないですね。

②の場合は、左下からくるダッカーが撃ちにくい。スプレッドボムが前へ飛んでしまうからです。自機を左の方にいかせて、ダッカーが左下から出て来た時にスプレッドで撃つのが楽でしょう。

うちかえし弾には最善の注意を。ある程度、誘導可能。

火山3

この火山はL字型フォーメーションを組み、左上で粘っていれば、大丈夫。無理して早めに右へ行く必要なし。

火口が画面左端に消えるころに噴き止んでくれます。

①②の場合は、上のチューリップやでっぱりの先の砲台×4を上ギリギリまでいって撃たねばならないでしょう。

①の場合は、でっぱりの先の砲台をダブルの斜め弾で撃つこともできます。

最難関ハッチ地帯

①の場合、火山4が出現する前にフォーメーションをはっておいて、画面がスクロールするに従って、左へ移動して、オプションの弾(ダブル)で、ハッチを壊せばよい。

②の場合、火山4をレーザーで封じておき、ハッチ2つが見えたら、レーザーワインダーでハッチを壊せばいいでしょう。うまいワインダーのやり方は、レーザーを十分に出してから、一気に上へ行くというもの(上ぎりぎりまで)です。ためしてみて下さい。

左下にダッカーが残る可能性が高いので、ハッチを壊した後にダッカーをうまく誘導して、ミサイルで撃ちましょう。うちかえし弾がこわいけど。

③の場合も、あらかじめフォーメーションを組んでおきオプションの弾でハッチを壊せば楽でしょう（3速)。

別にハッチを2つとも残すパターンでもかまいません。

火山5は、火口の少し上にオプションを左右一直線に並べて、連射しながら（②の時はスプレットボムが火口に当たって爆発した瞬間）右下へ抜ければ大丈夫。①③ならばミサイルは連射してくれるので、オプションを火口の上に位置づかせれば、さらに安全となるでしょう。

火山4が画面左端にスクロールする直前に火山5は噴き休んでいるので、その瞬間に右下へ行けば安全です。

あとは、くぼ地の先の砲台+ハッチおよび左上からくるダッカーを壊せばいいでしょう。

火山7

あらかじめ、上の背景にくっついている砲台+ハッチを倒しておきましょう。①なら

ば、ダブルの斜め弾で。②ならば、上ギリギリまで上がってレーザーで（レバー操作が少しムズい）。③ならば、リップルで余裕でしょう。

その後、火山の少し上の高さにオプションを左右一直線に並べて、左端にいて連射し、火山弾を封じこめながら、ダッカーを撃たないようにしつつ、彼の出る弾を左右に少しずつよける。彼の弾を2回よけた直後に、火山が噴き止むので、そのスキに右へ行けば安全でしょう。

ダッカー×3が上にいます。②以外ならば、右へ行く時にダッカーを一掃できますが、②の場合は、残ってしまうので、右へ行った直後に、上ギリギリまで上がって、レーザーで撃つしかないでしょう（火山弾がさむいけど）。

火山8〜最後

火山7の火山弾を噴き止むまで画面右端辺りで待っている。②の場合は、火山弾が来なくなって、ハッチが見えたら、上ギリギリまで行き、チューリップ＋ハッチ（＋ダッカー）を撃たねばなりません（左上へ行って）。

その後、左下と左上からダッカーとジャンパーがたくさん出てきます。必然的に左上から出てきた奴が残ってしまうので、左下の奴らを壊した後、うちかえしを何とか見切って、画面左端を撃つしかないでしょう（ジャンパーが爆発する前に）。

あらかじめ、オプションを上にはっておいてもいいでしょう。

もちろん、火山8は封じておかねばなりません。

その後は、できるだけ火山弾を撃って、稼いで下さい。

デスマークII

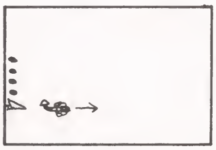
あらかじめ、うまくオプションを組んで、彼が動き出すのを待っていれば良い。地面から自機2機分上にいるのがベスト。ミサイルは押しっぱなしで、オプションをくい込ませて、やっつけよう。

5面

前半はたいした問題はないと思います。唯一あるとすれば、オプションハンターでしょう。画面が上下にスクロールするからですが、オプションを一直線に並べてから、自機をちょっと上下にズラしてOHが来るのを待っていれば大丈夫。



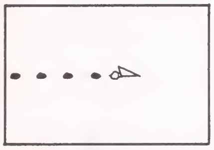
オプションハンターのよけ方①



OHのよけ方②

ただ単に止まっていて、自機の上をOHに素通りしてもらってもよい。

もしくは、オプションを一直線に並べて、オプション4つめをOHに食わせて、オプション3コでいけばよい。



オプションを1コだけ食わせる簡単なやり方。

うまいOHの出し方

①通常モアイの終わりの方でオプション4つめを付けると、ジャンピングモアイで自爆まで稼いでいた後にOHは出る。

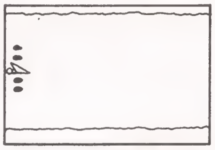
②前衛の最後（上下スクロールする前）にオプション4つめを付けると、ジャンピングモアイの直前でOHが出る。

人それぞれでやればいいと思いますが、この面の怒りモアイの後にOHにオプションを1コ食ってもらった方が後々いいことがあるでしょう。怒りモアイの所では、モアイを残して、イオンリングをうって稼ぎましょう。点効率にひびくから、うまくやりましょう。

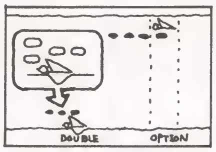
ジャンピングモアイ

彼らを4つ残しても、安全な場所があります。全周使えますが、2周目以降は彼らが自爆すると弾を出すので、自爆の前に逃げねばなりません。

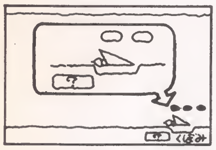
ジャンピングモアイは自分がFFを付けていると、ランクが上がって、たくさんのイオンリングを出してくれるのでより稼げますよ。



RIPPLE用。右端より少し右。



DOUBLEの上。自機の左上にオプションをおくこと。

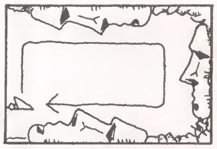


LASER用。右端よりも少し左。

ビッグモアイ

5周目以降になると、プチモアイの出現数が増えるので、タイム落ちしてくれます。だから、「よけまくり」パターンがやりやすいと思います。

パターンには2通りがありますが、どちらか好きな方を使って下さい。



ゆっくり上に上がって、サッと右へ行けばいい。



A地点で少しねばること。

稼ぎたいという人は、下のモアイにオプションをくり込ませて、ミサイルの連射で彼を壊してしまい（ムズい）、右のモアイを怒らせて稼げばいいでしょう。



オプションを口にくい込ませて、下の口を壊せ。FFをスタンバっておこう。



右の口を怒らせて、最後までプチモアイで稼ごう。

左下の空間に止まっているだけでいいというパターンもあります。下のモアイの口にミサイルを1発だけ入れるとプチモアイの出現のタイミングがうまくズレるので、都合がいいのです。そこであとはショットのみ連射していて、自爆まで待っていればよいのです。

ここで死んだ場合の復活ですが、1速（2速以上だとダメ）で左上にくっついて連射する（プチモアイのイオンリングを腹撃ちする）というのと、安全地帯に入る（彼らの自爆の際には動かないとダメ）という2通りがあります。好きな方を使って下さい。



1速で左上の隅で連射。5回目だけよけよう（2速）。

ちなみに、安全地帯はフル装備の時で使えるので（合わせがムズい）稼ぎに利用できると思います。



5回目だけ矢印のように動いて、2速にしてよけよう。

6面

ビッグモアイからの復活の時は、①②ならばオプションを先に取るのが鉄則。前衛は0速ではじめるとかなりキツイです。

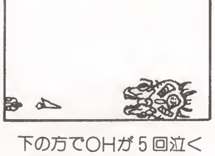
話はかわって、もっと先のことをみこしたテクを紹介しますと、この面でカプセルを合わせておく（青カプセルを出した後に赤カプセルをいくつ撃っておくか）と、8面の壁＋地球丸地帯の地面近くのカプセルを青にすることが出来るのです。青カプセルは13コに1コ出ることを考えればわかると思います。

7面の赤ザブ地帯でカプセルを1つも出さないとか、いつも同数の赤ザブしか撃たないといったフォローが必要ですが。

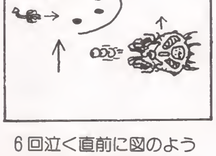
7面

OH対策

赤ザブ地帯でオプション4つめを取ります。その後、ビッグコア、ゴーレム、テトランを速攻で倒します。するとガウの目玉をよけている時にOHが出ます。そして、ガウ、イントルーダ、カバードコアを少しゆっくりと倒します。



下の方でOHが5回泣くまで待っている。



6回泣く直前に図のようにしてOHをよければいいでしょう。

このタイミングは各自つかんで下さい。次は、8面の前衛の後の空間にOHを出すようにすればいいでしょう。

次は中ボス→ゴーファーの直前でOHは出るよ。

要は長い目で見て、8面の内部のやっかいな所でOHが

オプションハンター

OHは通常（1周目の1匹めの奴以外）一定時間ごと(2分7秒～2分15秒に出現します。

オプションの4つめを付けている時間が常にカウントされているのです（6面はカウントされていない）。そのカウントがある一定値を越えると、OHが出現するというわけです。

でも、ズレることがありますね。特に、その周の1匹めのOHです。

その原因は、1周をオプションを4つ付けたままクリアしているからです（このことが多い）。このようにするとクリアしてもカウンターがリセットされずに、次の周にも残ってしまうのです。だから、OHがはやく出現してしまうのです。

8面をクリアする時に、オプションをOHに1コでも食わせておけば、ズレることもなくなります。

また、オプションを4つ付けた状態で死亡した場合も同様です。カウントがリセットされずに残っているので、次のOHは早めに出てしまうのです。

2人PLAYの時、OHの出現がズレてしまうのは、同じカウンターに時間がカウントされているためでしょう。

㊟OHにオプションを食わせれば、そのカウンターは0になります。（ちなみに）。

オプションハンター完全対策（フォロー付）

前周でOHのカウンターを0（ゼロ）にできなかった場合

①1面でオプション4にして1or2面でOHに出現してもらい、オプションを1コ食べてもらおう。

②1面で死んで①を実行できなかったら、立て直して3面の前衛でオプション4にする。早めにOHが出たらオプションを1コ食わせて例の場所でオプション4にする。遅めに出てきたら、何とかよけて、クリスタルコアで時間調整して、元のパターンへ帰着させる。

出ないようにすればいいのです。別にカバードコアなどでOHが出てもいいのです。

OHがいやならば、カバードコアの安全地帯に入って、わざとオプションを3コにしてやればいいでしょう。①②の場合はそうすると相当キツイでしょうが。

その他にも赤サブ地帯で4つめをつけて、ビッグコア→ゴーレム→テトラン→ガウを速攻で倒すとOHがイントルーダの中に入っている時に出ます。その後もイントルーダ→カバードコアを速攻で倒すと8面の中ボスの直前でOHは出ます。いろいろなパターンが作れますね。

OHがズレている時は、ゴーレムで粘って、OHに出てもらいましょう。

8面

前衛も意外と難しい。FFは付けない方がかなり楽になると思います（安全？）。

レーザーだと撃ちもらしが出るので、難しいですね。

レーザーワインダーを使用すれば、問題ないかも。

①は7面が終わったらすぐにダブルにすればいいでしょうが…。

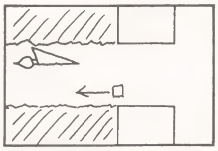
リップルの時は、上下に弾を大きくよければ、何とかなるでしょう（レーザーに比べて）。

そして、内部に入ります。

①の場合は、ダブルを使うのがいいようですが（上を撃ちやすいから）結局はレーザーに落ち着くのでは？

①・②の場合は、ダッカーの処理と下向きのハッチの壊し方が前半のポイントでしょう。下向きのハッチはレーザーワインダーで壊すのがベストなのですが、①ならダブル（難しい）、②ならスプレッドボムの爆風（ハッチのザコにミサイルを当てる）で壊す方法もあります。

細道の先のハッチ＋ザコ地帯には撃ちかえし弾が全然こない座標があるので楽勝です。



細道の上半分にいれば弾が来ないので楽勝。ザブの編隊を出現直後に自機より遠くでうつのが条件。

①②のレーザーの場合は少し事情が違います。いまいち私にはわかりません。

壁がはがれてくる地帯のやり方は、下の壁だけ壊してやるのが、よいのではないでしょうか。下の地球丸はミサイルで壊し、上のやつは、上のはがれてくる壁を右によけてから、左へまた戻ったときにSHOTで壊せばよいでしょう。

③ならば、下→上と壁を壊して、左端にオプションを上下にはればいいでしょう。もちろん、壁の撃ち返し弾はよけねばなりません。

青カプセル合わせができれば、楽勝ですね。

中ボスには、安全地帯がいくつもあるので、復活の際には使いましょう（11月号の驚異現象コーナー参照）。

クラブ対策ですが、8月号（23ページ）に載せた「チャンチャン八」が、復活の時は有効だと思います。

ノーミスの時には、上のダッカーの数を減らして、右下八をやれば、完璧。

おわりに

非常にまとまりのない文章になってしまいました。一応私が知っている限りのパターンを全て公開しました。

どうしても、最小公倍数的なパターンの紹介になってしまいました。単に「うまい」人のまねはできるわけがありません。

7～9月号と今月号のパターンの良い所を全て真似できるようになれば、ある程度までは行けるようになるでしょう。

ランダムの要素が少し入っているので、完璧なパターンというのは作れないからです。あとはその人の根本的なうまさの問題でしょう。

地道にグラIIをプレイしていれば、いつか1千万出せると思います。

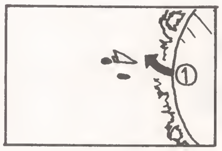
3面とガウと8面の前衛では絶対に死んではダメだよ。

復活パターンの紹介はまた今度の機会にということで、皆さんの健闘を祈ります。ゲームのランクは、7周目まで上がるように作られているそうです。

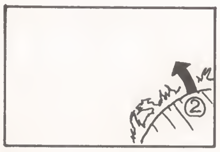
この記事をまとめるにあたって、たくさんの方々の協力を得ました。長期間に渡って取材させていただいたコナミさん、どうもありがとうございました。

1周目1面

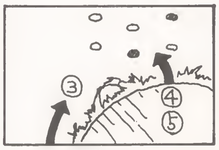
稼ぎパターン ①～㉑



①2速＋オプション1
蛇は速攻で倒せ！



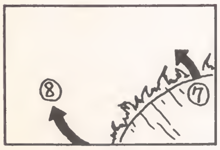
②



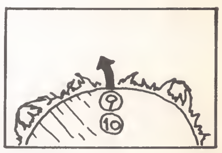
③ここでミサイルを付ける。これ以後、ボタンは押しっぱなし。



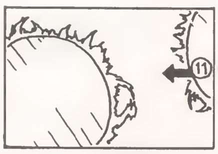
④⑥を速攻で倒すと左から1匹出ることがあるよ。



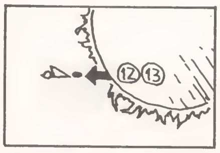
⑥⑧はオプションを頭にくい込ませてミサイルで倒そう。



⑥



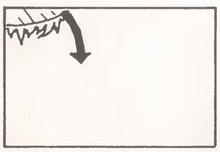
⑦



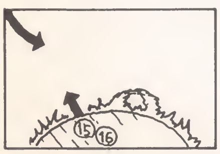
⑧⑬は倒しにくいかも。



⑨



⑩1匹わくことあり。この辺りでオプション2コめを付ける。



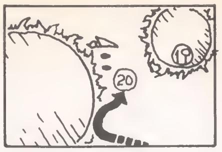
⑪⑮を倒すと、左から1匹出てくることあり。



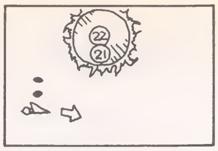
⑫⑯を倒したら、すぐ右上へ。



⑬⑰を倒したら、すぐに右下へ戻ること。



⑭⑳は、小太陽の上からくることもある。



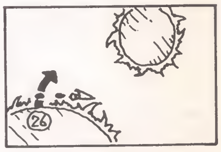
⑮㉒は左端より少し右で倒すこと。



⑯㉔を倒したら、すぐ左上へ。



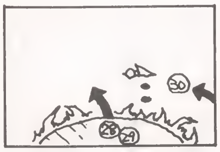
⑰㉕はオプションをくいこませて倒せばいいでしょう。



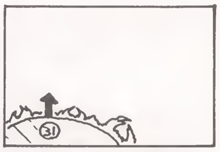
⑱オプションをくいこませればいい。



⑲ここも同じ。㉘を先に倒してから㉗を倒すというのがいい。



⑳㉚は、待ちぶせて倒す。

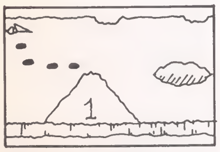


㉑このパターンで少なくとも10万点はいく。11万点も夢じゃない。

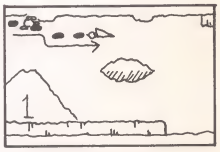
4面の前半

レーザー用Ⓟ

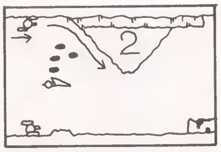
㉒〜㉕



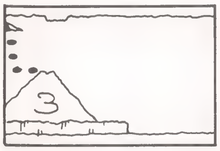
㉒天井のギリギリ下まで上がり、手前の砲台＋ハッチをレーザーで倒そう。



㉓左上から来るダッカーはオプションのレーザーで撃つか、右へ行ってから撃てばいいでしょう。



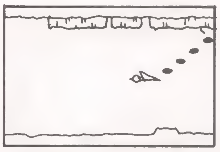
㉔左上から来るダッカーはオプションのレーザーで。左下から来るダッカーのうちかえし弾に注意。



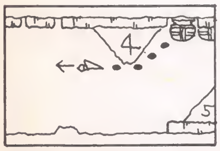
㉕早めに右へ行かずに左上で止まって撃っていれば安全。ギリギリ上まで行き、天井の砲台を撃とう。

最難関ハッチ地帯

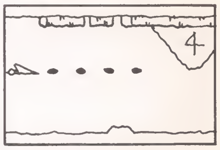
①番用	㉖㉗
②番用	㉘㉙
③番用	㉚〜㉞
④番用	㉟㊱



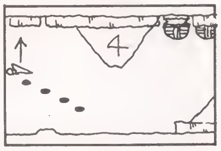
㉖フォーメーションを組んでおく。



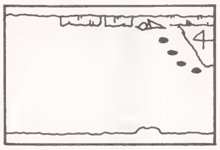
㉗徐々に左へ下がって、ダブルの弾でハッチを壊せ。



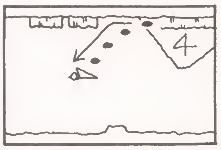
㉘火山弾を封じている。



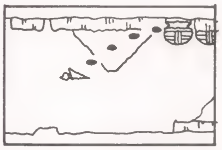
㉙ハッチが2つ見えたら、レーザーを十分に出してから上へ動こう。ワインダーには3速以上必要。



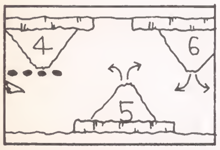
㉚ミサイルでザコ2匹を倒す。



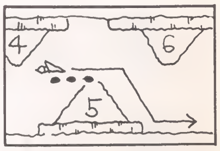
㉛少し左へ行ってから左斜め下へ移動し、フォーメーションを組む。



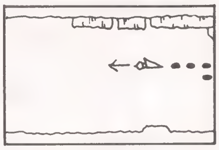
㉜オプションのリップルでハッチを壊す（3速＋オプション4）。



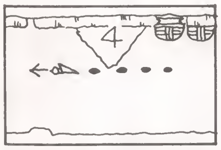
㉝火山4の火山弾を封じている。



㉞火山5の火口辺りにオプションをかためて、連射しながら右下へ。



㉟ザコ2匹を撃つ。

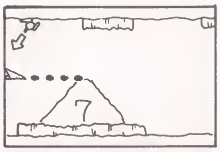


㊱ハッチを2WAYで壊す。3速＋オプション4コが必要。

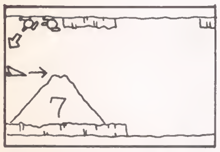
火山7対策

①〜④共通

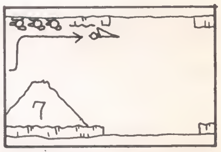
㊲〜㊴



㊲手前の砲台とハッチは壊しておく。左端にいてダッカーに弾を撃たれたら右へ移動し、すぐ左端に戻る。



㊳またダッカーに弾を撃たれたら、右へよける。

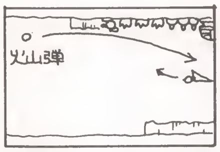


㊴ショットを撃ちながら右へ。リップルなら右へ行く時に、ダッカー3匹を撃てる。

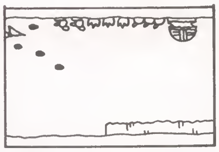
4面の後半

レーザー用Ⓟ

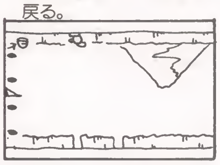
㊵〜㊸



㊵できるだけ右端で粘っていて、ハッチが見えたら、左へ行く。



㊶天井にはりついているダッカーなどをまとめて一掃する。



㊷左下からくるザコはミサイルで。あらかじめ上下にオプションを張っておくのもいい。



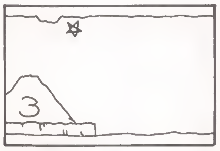
㊸どうしても左上からのジャンパーとダッカーが残るので自機のレーザーで撃ちにいく。

4面の復活

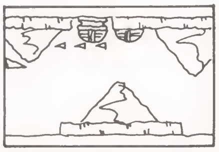
㊹〜㊿



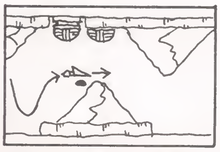
㊹☆は安全地帯。



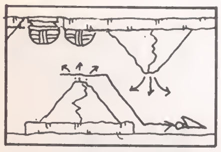
㊺☆は安全地帯。



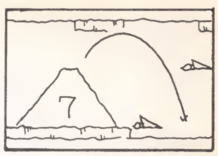
㊻火口の左で粘っている。



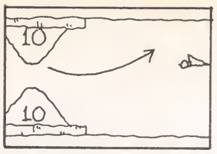
㊼火山4が噴き止んだら、すかさず火山5の上を連射しながら。



㊽右下の台地の所まで行く。



㊾火山弾を図の辺りでよけよう。



㊿最後の火山弾は右端の真ん中辺りが安全だ。

1周目のビッグモアイ

稼ぎ(パ)

(51)〜(53)



(51)2WAY用。下と右のモアイの口に弾を6回ずつ撃ち込め。



(52)2WAY以外。これも6回ずつ弾を口に撃ち込め。



(53)モアイが十分怒ったら、図のようにフォーメーションを組んで、自爆まで稼ぐ。

ビッグモアイ

②番用 (54)〜(57)

リップル用(パ) (58)〜(62)



(54)待っている。



(55)プチモアイを誘導する。



(56)十分引きつけたら、スプレッドボムを撃つ。



(57)なぜかうちかえし弾の数が少ない。



(58)フォーメーションをはる。



(59)下の口からのプチモアイを全滅させてから、下の口にミサイルを1発入れる。



(60)上と右のプチモアイを撃つ。



(61)下の口が閉まっている時に、他のモアイの口が開く。

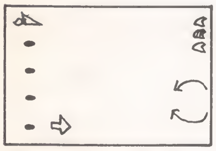


(62)上と右のプチモアイ5回目を全滅させた時に自爆する。止まっていても安全だよ〜ん。

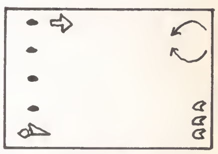
8面の前半

レーザー用(パ)

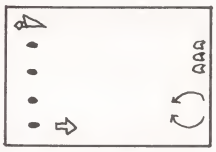
(63)〜(74)



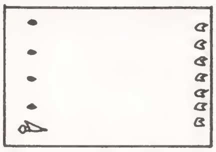
(63)はじめはFFを付けない方がいい。うちかえし弾は下でよける。



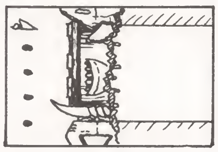
(64)うちかえし弾は上でよける。

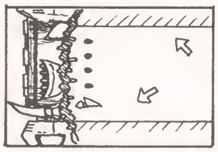


(65)うちかえし弾は下へいってよける。この辺りでFFを付けよう。

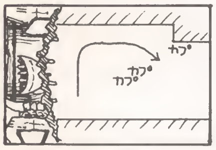


(66)カプセルを3つ取っておく。敵を止まっていて撃つと、うちかえし弾がまとまるのでよけやすい。

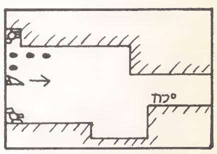




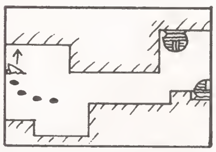
(68)止まっていて編隊を撃つ。レーザーならワインダー使用。



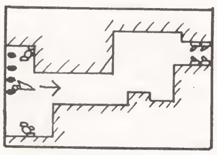
(69)うちかえし弾のスキマ。



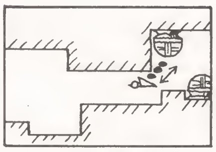
(70)1匹ずつダッカーを撃とう（オプションのレーザーで）。うちかえし弾は少しずつ右へ行きよける。



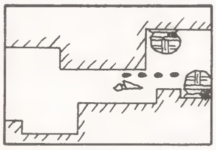
(71)上のハッチはレーザーワインダーで壊そう。



(72)左上からのダッカーはあらかじめオプションをはっておき、そのレーザーで撃とう。



(73)ダブルの斜め弾でハッチを撃つ。自機を斜めに移動させつつ連射。



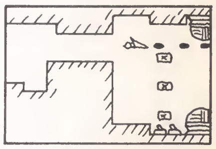
(74)②番用。ハッチのザコにスプレッドボムを当てて、その爆風で上のハッチを壊す（タイミング大事）

ハッチ+ザブ地帯

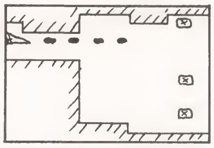
①、④番用 (75)(76)

②番用 (77)(78)

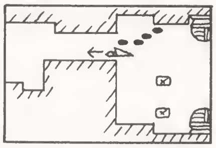
③番用 (79)(80)



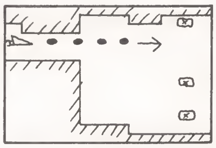
(75)①の場合、上のハッチをダブルで④の場合、下のハッチを2WAYで先に壊す。



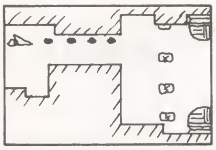
(76)その後、すぐに左端まで行くのがミソ。



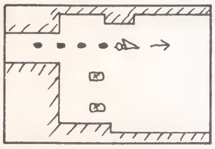
(77)上のハッチをオプションのレーザーで撃つ。



(78)右へ行く道を作ったら右へ。



(79)左端でリップル+ミサイル連射。高さは安全場所を使おう。



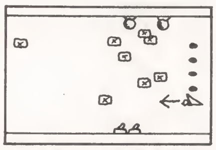
(80)道を作ったら右へ行こう。

カベ+ジャンパー地帯

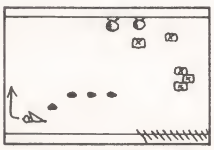
レーザー+③番用 (81)〜(84)

①〜④共通 (85)〜(87)

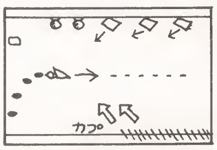
③番用 (88)(89)



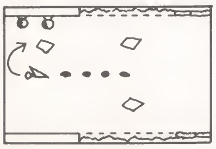
(81)右端でザブを誘導する。



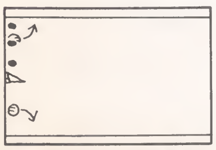
(82)下のカベだけはがす。



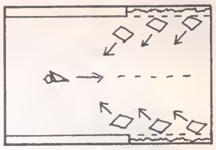
(83)下のジャンパーをミサイルで撃ってから右へ。



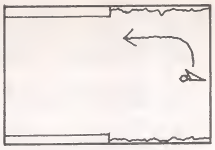
(84)カベのスキマを左へ行って、残っているジャンパーを撃て。



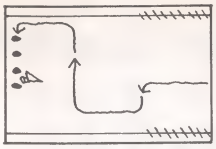
(85)ジャンパー2匹を撃つ。



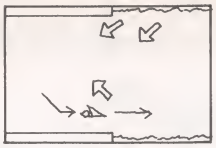
(86)カベを壊さないで、カベをよけつつ、真ん中を右へ。



(87)カベのスキマを左へ。おわり。



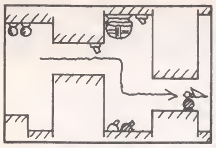
(88)下→上とカベを壊し、フォーメーションをはる。



(89)ジャンパーを撃ってから、地面辺りを右へ。ジャンパーが残っていたら、左へ戻って撃てばいい。

中ボス後の復活

(90)

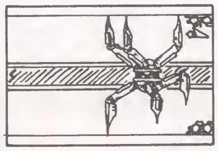


(90)ハッチを壊した後、ダッカーを1匹も撃たなければ、残るハッチからザコ出ない。右端へ行こう。

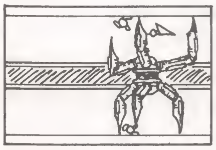
クラブ対策

右上パ

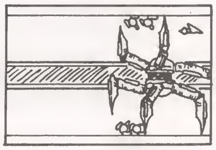
(91)～(96)



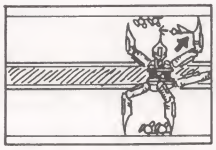
(91)右端にいて、カニの足がお尻にカスルまで待つ。



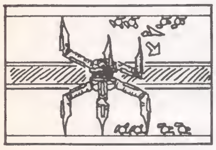
(92)左へ下がる。



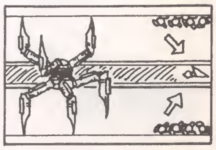
(93)真ん中の足が右へ来るので、少し右へ行って止まっている。



(94)カニは左へ移動し始める。右足に自機の頭がカスルような感じで、徐々に左へ。



(95)右足は自機の下を左へ行ってくれる。

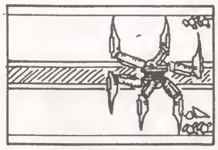


(96)あとは右端で弾をよけよう。最後は黒帯を下上と動けば終わり。

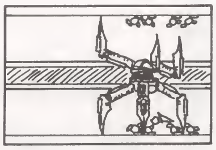
クラブ対策

右下パ

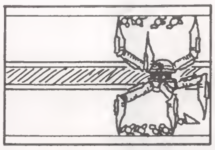
(97)～(100)



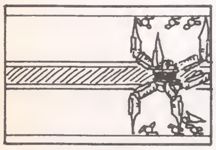
(97)右端にいて待つ。



(98)?の文字のところまで下がる。左へ下がりすぎないのがポイント。



(99)真ん中の足が右へくるので、少し右へ行く。



(100)もう1回、右へ来るので、右端に行く。あとは止まっていれば、カニは左へ行く。フォロー必要。

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

New

待望のコントロールBOX
KIC-045DX

★ついに実現！こだわる方へ！ステレオサウンドで迫力ある音楽(ステレオヘッドホン端子付)

●1P・2P同時プレイもOK／●ジョイスティック2つのゲームもOK／ 中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

★フィーリングもバッチシ!!ハイスコアにチャレンジ!!

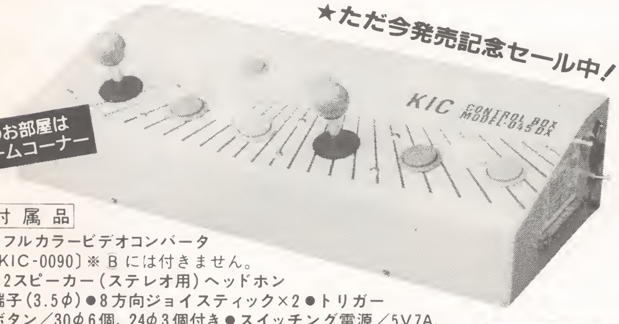
■価格〔KIC-045DX 完成品〕

Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応‥¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応………¥28,000
Ⓒ. Ⓐ,Ⓑ両方対応…………¥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B. のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2ch)
★寸法：W450×D200×H100㎜

★ただ今発売記念セール中！



付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Bには付きません。
●2スピーカー(ステレオ用)ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き●スイッチング電源／5V7A、+12V 1A、−5V 1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

実用新案申請済

New

高性能になって新登場!!

コントロールBOX **KIC-045DX**
価格据え置き

★ステレオ、2スピーカーで迫力あるサウンドが楽しめます。(付属：ステレオヘッドホン端子)
★高画質になって画面もスッキリ。ビデオコンバータKIC-0090の改良によりⒶ、Ⓒタイプのビデオ対応が高画質に!!
＊旧タイプをお持ちの方も安心です。実費にて新タイプに改造致します。詳しくはハガキで当社サービス部まで、"AV改造案内書"を御請求下さい。

New

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
KIC-045 組立てフルキット
〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう！
組立フルキットにチャレンジ!!



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ〔KIC-0090〕は完成検査済です。(Ⓑタイプには付属していません)
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等でトランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

組立てフルキットは各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

■KIC-045 各タイプの特長（ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます）

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

オートトリガー(連射装置)ボード 新発売

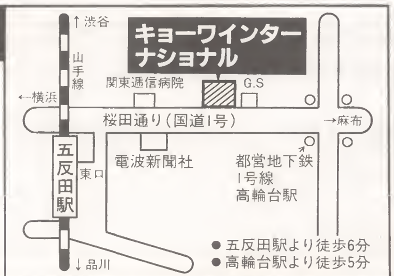
KIC-045DXに取付できます。(旧タイプも可)テーブル機にも取付できます。
●仕様4トリガー(1・2P×2ヶ)使用できます。
●価格製作に必要な部品一式、技術資料付
組立てキット **¥2,700** 送料¥300(60円切手×50枚で代用可)

★自信を持って、おすすめします！『Simple is best！』
あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

ショールームオープン!!

業務拡大の為、会社を移転し、ショールームをオープンしました。ぜひ一度ご来店下さいますようスタッフ一同お待ち申し上げております。(日・祭日もオープンしています)

ショールーム営業時間 午後1:00〜6:00



コントロールBOX KIC-045DX
関西地区総発売元 テクナート 〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F ☎06-643-7641㈹

恒例 年末年始バーゲンセール!!

開催 12/28〜1/4迄休業致します
●コントロールBOXはもちろん、格安P.C.B.各種取り揃えております。
●コントロールBOX用パーツ等各種部品、格安販売中!!
●詳しい資料、在庫価格表は60円切手×3枚同封のうえ下記まで、お申し込み下さい。
●尚、期間中のみの特別企画も御用意しております。お急ぎ下さい。

㈱キョーワインターナショナル GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可、詳しくはお問い合せ下さい。

「計算が出来るかな?」パズル

出題　TOADIE（兵庫県）　構成　APAPA

寒いぞー、冬だねー！
今回は、兵庫県のTOADIE君の送ってくれたパズルだ。
よく考えるなー、こんなもん（おいおい）。

問題

①
```
  IREM
×    R
------
  TYPE
```

②
```
  HANG
+   ON
------
  SEGA
```

③
```
   TOY
×  POP
------
 NAMCO
```

④
```
  BREY
+WOOD
------
  DECO
```

解き方

知っている人は知っているが、アルファベットに数字をあてはめるパズルだ。

今回は4問ある。4問全部解かないとダメだぞ。

アルファベットの中に、0～9の数字を当てはめるだけだが、次の条件を満たしていなければいけない。

まず、当然だが計算が成り立つこと。

同じアルファベットには同じ数字が入り、違うアルファベットには同じ数字がはいらないこと。

一番上の位には0は入らないこと。

念のために言っておくが、各問題同士のアルファベットに関係はない。独立して考えてね。

4問全部解けたら、解答を綴じ込み葉書に書き込んで、編集部宛に送ってください。

ちなみに解答は、何種類かありますが、ヒントを利用して解いてください。ヒントの条件から外れたものも、あたってればちゃんと正確にしますけどね。

しめきりは12月末日。正解者の中から5名を選んで、もらって思わず目が点になる「豪華な粗品」を送ります。

それから、問題を送ってくれた、TOADIE君には記念品を送ります。

それにしても今回のパズルは、全然ゲームを知らなくても、関係ないね。

ヒント

（あるパターンの解答では……）

A=0,9	N=5,6
B=1	O=3,4,7
C=4,6	P=3,5
D=8	R=3,7
E=0,0,1	S=5
G=?	T=1,6
H=4	W=6
I=?	Y=5,8,9
M=7,7	

（上記の数字は、いくつかある内の、ある1つのパターンの解答の数字を4問分まとめて書き出したものです。これを利用して、解答を作って下さい）

11月号 ——当選者発表——

がーん。なんとまたバグが出てしまった！

しかし、聞いてくれ。あれは僕の間違いじゃ無いいんだ。原稿ではちゃんと、左から4番目に『ザウエル』5番目に『妖魔王』が入っていて、ちゃんと合っていたのに、印刷の段階で、なぜか入れかわっちゃったのだ。

ところで、今回の目に止まった5枚の葉書は、次の5名のものです。

加藤真一君（栃木県）
志村雄吉君（群馬県）
高畠祐子さん（愛知県）
東辻卓男君（大阪府）
斜木重頼君（鹿児島県）

今回は、解答の代わりに、栃木県の加藤真一君のはがきを掲載します。

ところで先号の解答の図が、少々間違っていますが、これも僕の間違いではないんですよー。



AMショー話題作　発売記念インタビュー

大魔界村

キャラの魅力が人気の秘密だ。

プレイヤーの期待感を背負って発売される大魔界村。このゲームを開発したスタッフは名作魔界村をやりこんだかつてのプレイヤーだ。今度は君が彼らの挑戦を受ける番‥ やるぞ!!

企画はずっと前から出ていて

ぜんじ…まずは大魔界村というゲームがスタートするきっかけを教えて下さい。

藤原…大魔界村をやろうという意見だけはずっと前から出ていたんです。そこへCPシステムができたということで、きっかけができたという感じですね。

CPシステムというのは容量が大きいですが、大魔界村の企画の内容はもっと大きく、いろいろなものがあったんですよ。今の倍ぐらいの量はありましたね。この大魔界村が完成しても、当初の半分ぐらいの内容ということです。それでも前の魔界村と比べれば情報量は格段に上です。

ぜんじ…山本さんはどういう形で大魔界村の企画に関わっていたのですか。

山本…私は一番初めの段階では関わっていなかったんです。大魔界村の企画がスタートしてから、3カ月くらいしてから参加しました。

いろいろな人が参加して、手伝っていただきました。私は主にプレイヤー、敵の設定をしました。また、ゲーム全体の難度調整もしました。

でも、私の意見が全部通ったようなのはほとんどなくて、みんな旧魔界村を作った人達その他の意見が入っています。私はいろいろなお手伝いをしたということです。


カプコンの創造力の結集、レッドアリーマー。

スタッフは魔界村のかつてのプレイヤー

ぜんじ…魔界村はプレイされたことはありますか。前作の方ですが。

山本…私は旧魔界村はやったことはなかったんです。それで、カプコンに入ったら、「カプコンに入って魔界村を知らないとは何ごとや」と言われました。さっそくやってみたんですが、これが面白くて、のめりこんでいったわけです。難しかったわけですが、今では何とか2周クリアすることができるようになりました。

藤原…社内に昔の自社のゲームが置いてあるので、あんまりきれいではないですけど、古い筐体を出してきて遊んでみたりするんですよ。古いハードですから、バグが出たりすることもありますけど。

ぜんじ…前作ではレッドアリーマーが強かったですね。

藤原…難しくは作ったんですが。ボスより強くしようと思ったくらいですから。パターンが見つけにくいでしょう。普通人間がこうやるだろうという所を逆手に取ったりしますからね。

ぜんじ…今回の大魔界村では初めて出る所では1人でいますね。小さくて1人だけどオレは強いんだみたいに。

藤原…他のを出すとみんな怒るでしょう。難しすぎるって。


もっともっと面白いものを作っていきたいと藤原得郎さん。

山田…あいつが走ってくると怖いですよ。

山本…私を含めて大魔界村のスタッフというのは魔界村を作ったんではなくて、やりこんだプレイヤーが多いです。レッドアリーマーに苦しめられた方ですね。

藤原…前作の時とスタッフもだいぶ変わっていて、大魔界村はプレイヤーが作り手の方に回って作ったゲームと言えるかもしれません。

山本…プレイヤーとして、ここがもっとこうだったら面白いだろうと考えて、魔界村という設定からはずれないように作っていきました。



大魔界村になってレッドアリーマーも新たに変身した。

重要なキャラクターの魅力

ぜんじ…魔界村の世界というのはどういう世界なんでしょう。

藤原…舞台はヨーロッパで、神話というよりは聖書の世界ですね。

山田…魔界村という名前というのはそこからきているんでしょうか。

藤原…そうですね。最初は冗談でついた名前なんですけど。魔界はいいとして、村というのは中世ヨーロッパの雰囲気ですよ。また、魔物を扱っていますが、そんなにおどろおどろしくもなく、コミカルっぽいところもあるという感じが出ると思います。

そして、大魔界村というのは魔界村のパート2じゃなくて、もっと大きくということです。

山田…魔界村を含んでいてさらに他の要素があるということですね。

ぜんじ…大魔界村の魅力というのは何だと思いますか。

山本…そうですね。旧魔界村にしても、今の大魔界村にしても、キャラクターの魅力が非常に大きいと思います。僕がキャラクターを作ったわけではないですが、キャラクターを作っている人達の気迫というのは感じましたね。真剣に、自分が納得しなければ納得するまで作り直していました。

また、何回やっても飽きないゲーム内容というのもあると思います。まるっきりパターンでもないし、ランダムでもない敵の攻撃です。それに、武器も6種類あります。

武器はそれぞれ長所、短所があるので、どの武器を取るかによってゲーム内容は変わってきます。魔法もそうです。十字に出たり、ナナメに出たり、有効範囲は小さいんですが破壊力は強いとか特色をそれぞれ出しつつ、平均してどれでも使えるように考えています。

藤原…このゲームはキャラクターというものを非常に重視してます。単純な動き方をしても、それを面白く見せるように注意しています。プログラムにするとまっすぐ進んでいるとか、蛇行するだけとかあるんですけど、それにキャラクターをのせることによってさまざまな味を出しているんです。

ただまっすぐ飛んでくる敵は普通は易しいんですが、このキャラクターにすると難しく感じるとかあると思います。



キャラクターのイメージがゲームの印象を変える。

ゾンビに豚男…最後は強烈ですよ

ぜんじ…大魔界村のキャラクターというのはそれぞれ魅力があると思うんですが、もとになる神話とかあるんですか。

藤原…いろいろな妖怪や悪魔とか、載っている本がありますので、そういう本を見て参考にはしますね。そうして、こんな化け物を出そうとか考えるんですが、怪物がどんな動きをするかというのは考えなければいけません。

死神であろうが、ドラゴンであろうが、キャラクターによってこんな動きはできないというのはありますね。それで、資料を元にして出来上がるキャラクターと、全く創造して作ったキャラクターと両方出来てきます。

ぜんじ…レッドアリーマーなんかは元に資料があったんですか。

藤原…直接のもとになった資料というのはないですね。いろんなものを見てできてくるので、それら全部が資料といえば言えますが。いろんなものを見て、悪魔というのはこんなものだろうなと思ってそれを魔界村タッチに仕上げていくわけです。

前作の魔界村の時と比べて難しかったのは、今ではファミコンのRPGやなんかで、西洋の悪魔というのがどんどん出てきてますよね。そこで、ある資料を見てキャラクターを描いていくとどっかのゲームに出ているということになりがちなんです。前作の時はまだほとんどこういう魔物達は知れ渡っていませんでしたから目新しかったんですが。

ぜんじ…ここ3年間で急速に出てきましたからね。

藤原…そうですよね。それで、このキャラクターはだめだとか、使えるキャラクターが絞られてきますよ。今でこそゾンビはいろいろなゲームに出ていますけど、魔界村が出た頃はゾンビなんか出るゲームはありませんでしたから。

ぜんじ…初めて見た時に、墓場からゾンビがモコモコと出て来るというのが衝撃的でしたよ。それで、このゲームはやるしかない、と思いました。

藤原…今では一角獣も出そうかと言ってたんですが、ファミコンやアーケードに出すぎていて、個性が失われるんでやめたんです。

山田…豚男なんていうユニークな

◆プロフィール

藤原得郎（フジハラトクロウ）

作品＝バルガス、戦場の狼、魔界村、ラッシュ＆クラッシュetc。趣味＝人に言えないような事。好きな人＝カプコンのゲームをプレイし喜んでくれる人（ヨイショ!!）

山本尚司（ヤマモトヒサシ）

年齢24歳。血液型AかO（こだわらない）趣味＝バイク、車。週末＝仕事を忘れようと努力している。大魔界村が処女作のゲームデザイナーが、私の職業です。



旧魔界村に負けないものをと燃える山本尚司さん。

キャラクターも出てきますが、あの嘔吐攻撃はどうやって考えつくものなんですか。

藤原…あれ嘔吐ってわかりました？

山田…わかりますよ。初め、取材から帰ってきてオート攻撃するというんで、連射する攻撃なのかと思ったらゲロを吐くなんて…。

藤原…何をしているかわからないといけないんで上を向いて、ちょっとこらえさせてほっぺたふくらませて…まあ、他のゲームだと雰囲気を壊してしまうかもしれないんですが、おどろおどろしい中にもコミカルな雰囲気がある魔界村ならではですね。

3面の魔像の舌の上を進んでいく所も床でなくて、舌を使えるというのが魔界村ですね。あまり規制がなく、自由に創造力を働かせることができます。

ぜんじ…最後の最後のステージはAMショー用のバージョンではまだできていなかったようですが、どうなるんですか。

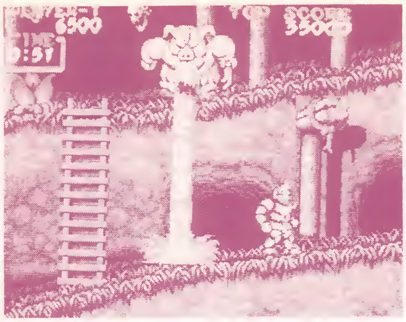
藤原…最後は強烈ですよ。一見の価値はあります。前の大魔王とは違いますが。

C・C…ゲームが始まる時にお姫様がやられてしまいますが、あれは死んだんですか。

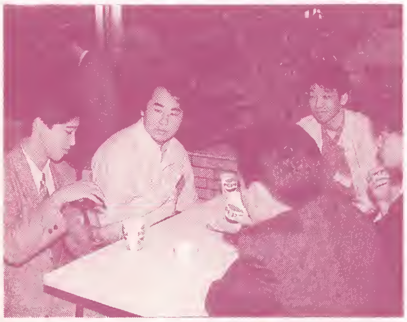
藤原…そうです。その時はですね。そして最後は…ということです。まあとにかく最後のボスには期待しておいて下さい。完成まではあと一息です。

山本…発売までには難度、後半面も期待を裏切らないものに完成させられると思います。

出席者　藤原得郎さん
山本尚司さん
(カプコン開発室)
Joe山田／C・C
石井ぜんじ(構成)



今までにないものを、と考え出された豚男の嘔吐攻撃だった。



AMショーの当日、会場の片隅で熱いインタビューが行われた。

発売直前講座

大魔界村

発売前にもう1回おさらいをしてみよう!!



剣は破壊力はあるが射程がほとんどない。

今度こそは…

今まで長く紹介してきて、先月号では攻略まで載ってしまった大魔界村だが、発売はまた伸びて、12月になってしまった。あまりに早過ぎる時期に攻略法が載ってしまったのは、当初の発売予定より2カ月ほど遅れたというのが大きな原因だ。先走ってしまったことは許して頂きたい。

また、先月の攻略記事は開発バージョンでのものなので、多少内容が変わっていることが予測される。実際にプレイする際は注意しよう。

そういうわけで、今回は今までの復習ということで、再びパワーアップ、操作方法などについてまとめてみた。参考にしてみよう。

操作方法

4方向レバーと攻撃、ジャンプボタンで行う。

旧魔界村と違う点は、レバーを上に入れて撃つと上に撃てるということ。これは初めのうちは忘れがちなので注意。また、ジャンプ中にレバーを下に入れて撃つと下撃ちができる。ジャンプしないで下に入れて撃てば、しゃがんで自分の向いている方向に撃つ。

武器及び魔法について

武器はつぼを持った敵を倒すか、魔法の箱を開けると出てくる。面によって出る武器と出ない武器があるようだ。

魔法はヨロイを着ている時に箱を開けると出現する金色のヨロイを着た時のみ使用できる。魔法のヨロイを着ると画面の下にパワーゲージのようなものが現れる。この時、攻撃ボタンを押すとパワーがたまっていき、パワーが完全にたまった所でボタンを離すと魔法が使える。

武器・魔法の種類

槍…横へまっすぐ飛ぶ。初めにもっている一番ノーマルな武器。

魔法→雷の魔法

頭上に雷が落ち、左右にも雷を放って敵にダメージを与える。かなり使い易い魔法だ。

○ナイフ…連射がきき、飛行速度も速い。よく見ると、出どころが一定でなく、少し違う高さからナイフが飛んでいく。耐久力のある敵には、特に有効。

魔法→分身の魔法

分身が1人出現し、自分と同じようにナイフを投げて攻撃してくれる。分身は一定時間で消滅。使って損はない。

○ナパーム…小さく弧を描いて落ち、落ちた地点で燃え上がる。燃えている最中には連続的にダメージを与えられるので、使いようによっては強力な武器だ。ただ、最大の欠点は上に撃てないこと。また、遠くの敵に届かないのも辛い。

魔法→火球の魔法

渦を巻いて火の球がぐるぐると回りながら飛ぶ。威力はかなりある。

○剣…一振りで2倍オイシイ攻撃力を持っている。連打もきくが、遠くの敵に届かないのが辛い。初心者の人は取らない方がいい。

魔法→雷龍の魔法

上空に45度の角度で2匹の雷龍を飛ばす。雷龍は敵にダメージを与えつつ自分の所へ戻ってくる。あまり使う機会はないかも。

○大鎌…貫通する大鎌がナナメ上へと飛んで行く。連射できないが、貫通弾なので3面などは有効。普通の所では使いにくい。

魔法→爆裂の魔法

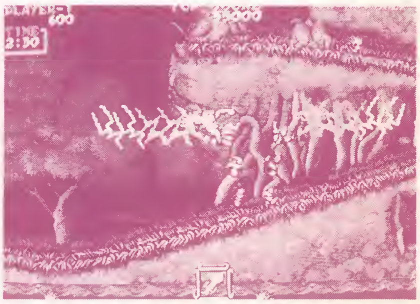
体の回りで爆発を起こす。近くの敵にしかダメージは与えられない。

○円盤…地形に沿って飛ぶ性質を持つ。使い易い武器。

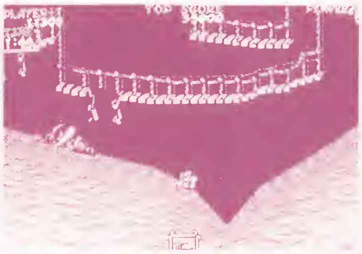
魔法→自分の前方に鎧を立て、敵にダメージを当てたり敵の弾を防ぐ。意外に使えない。

半導体の不足のためニューゲームの発売が遅れがちな今日この頃だが、首を長くして発売を待とう。

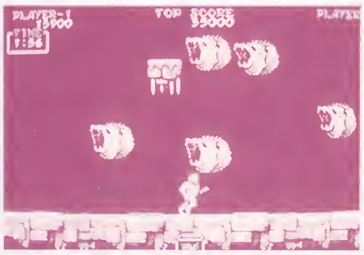
（ぜんじ）



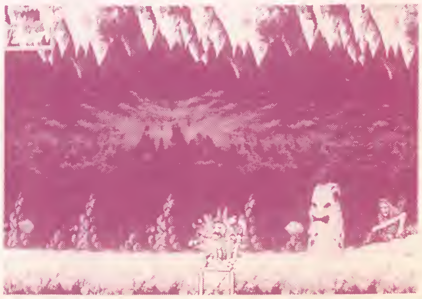
魔法を使っている最中でもやられてしまう。



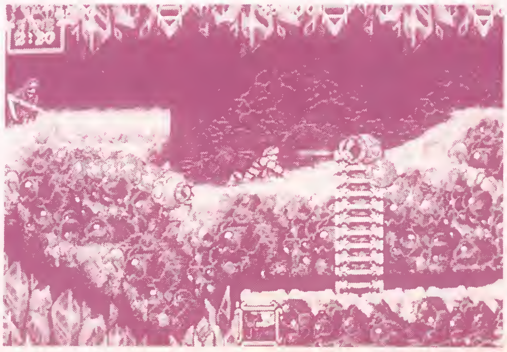
砂の中に沈んでいくアーサー。



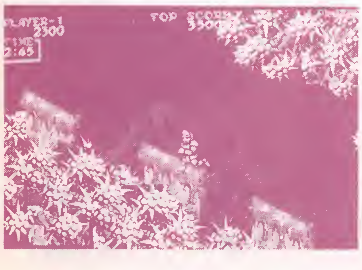
フワフワと空中に漂う“ピホルダー”。



死に神のスプラッター。



謎の触手。天井の水晶にぶつかるとやられる。



すべーる、すべーる。ずるずる…。



静華のWe Love VGM! 28

データムレーベルGMに鮮烈登場

ポリスターレコード

筧 行夫さんにインタビュー

最近のGMの勢いはめざましい。レコード化も活発。そんな中で参入したポリスターの戦略は？



映像と音楽との結びつきはさらに深まる…と筧行夫さん。

みなさん、あのソーサリアンやデコ・ヒストリーがデータムレーベルであることはご存知ですね。

今回はデータムレーベルを最初から手掛けられているプロデューサー、ポリスターレコードの筧（かけい）さんにインタビューしました。

関係ないけどただいま38歳

しずか…早速ですが、自己紹介をお願いします。

筧…今年で38歳になりました筧です。去年の10月までキングレコードにおりまして、主にアニメーションの企画を担当していました。そして11月から、ポリスターに移ってゲーム音楽と出会ったのです。

しずか…読者のみなさんにPRするおつもりで、ポリスターレコードはどんなレコードを出しているか、お話いただけますか？

筧…邦楽では谷村新司、堀内孝雄、チョーヨンピル、大西結花、WINK、など。洋楽ではU2、キッス、オリビア・ニュートン・ジョンなど一流のシンガーを数多く擁しています。

ゲーム音楽には可能性がありますネ

しずか…アニメからゲームの分野に移るって相当の変化だと思うんですけど、どんな印象をもたれましたか？

筧…アニメとゲーム…そんなに異質な感じはしませんねえ。どちらも映像と音楽がつきものですから、むしろすんなり入り込めました。

それにゲーム界の人って普通の人が多くて（だからってアニメ界は変人が多いという訳じゃありませんけど）変な気を使わずに素直な気持ちで話せるんです。だから、私にとって、ゲームはあってるんじゃないかな、と思っています。

ただやってみて、アニメとゲームとは違うな、と思ったことがあります。アニメというのは、まずそのキャラクターに入れこんで、それから音楽を聞くという形ですね。ゲームの場合は最初から音楽にふれることができます。これがアニメの場合とゲームの場合の違いです。言葉をかえて言うと、ゲーム音楽は1つのジャンルとして発展していく可能性を持っていることでもあると思います。

しずか…そうですね。アニメを見る時、主人公やストーリーはもう決まっているものだし、音楽はBGMに近くて、あくまでも鑑賞に重点を置いているんですね。でも、ゲームの場合は主人公は自分でもあり、ストーリーをどう展開させるかはプレイヤー独自の個性であり、おもしろさだと思っています。音楽も、その場その場で印象の強いものがほしいですし。

筧…これからはゲームはもちろんですが、どんなジャンルでも、映像と音楽との結びつきが深くなっていくと思いますよ。

こうしてつくったデコ・ヒストリー

しずか…今度はデコ・ヒストリーについてお聞きしますが、具体的にどんなお仕事をされましたか？

筧…私は、本来プロデューサーなので、アルバム交渉からトラックダウン、ジャケット作成、そして発売まで、できることはすべてやりました。プロデューサーの仕事という

のは、小麦粉を買ってきて、家で焼きあげる…そう、自家製クッキーをつくるのによく似ているんですよ。

しずか…トラックダウンですか？　確か、デコ・ヒストリーはオリジナルバージョンだったと思いますが…。

筧…そうです。基板の音をそのままいれるつもりだったのですが、ちょっと物足りない気がしたので、音に、ところどころ手を加えて色をつけてみました。こういう作業はサウンドスタッフもくわしくなかったみたいで、びっくりしていましたよ。

しずか…どうりで音がきれいだと思いました。他にも収録曲について聞かせて下さい。

筧…まず、曲の順序はサウンドスタッフの人達にまかせました。それからピンボール収録はデータイーストの方でぜひ入れてほしいということだったんです。それで入れたんですが、まず成功だったと思います。ただ私はアレンジバージョンも入れたかったんですけど、収録時間の関係上できませんでした。

しずか…それは本当に残念ですね。私個人の感想としては、メロディアスな所が好きで、アレンジバージョンを期待していたのですが。

筧…美しいメロディというのは心を打たれますね。私も音楽を聴くときは旋律を重視しています。この中のバーディトライなんか好きなんです。サウンドスタッフは、カリフォルニアの青い空をイメージして、なべさだ（渡辺貞夫）っぽくしたと言っていました。

（しずか…私は高中正義っぽく聴こえたんだけど）

しずか…筧さんは、どんな音楽を聞きますか？

筧…なんでも聞きますよ。

しずか…童謡とか演歌もですか？

筧…あっ童謡は聞きませんが演歌は聞きますよ。内山田ひろしとクールファイブとかね。他には吉田拓郎、ビートルズ、ジャズ、クラシックなど幅広くね。


筧さんにインタビューする私。手前は助っ人ぜんじ師匠。


デコ・ヒストリーはアーケードの第１作。

期待を裏切らずがデータムの特色

しずか…それでは、データムレーベルについて伺いたいのですが、データムという名はどんな意味があるのですか？

筧…データ・ミュージックの略なんです。コンピュージックとか、コンピュータミュージックからできた名前が多すぎて、もう思いつかなくて…。それでデータムとつけました。

しずか…データムの特色ってどんなところでしょう？

筧…第1弾ソーサリアンでは組曲を、第3弾ハルマゲドンでは業界初のリミックスバージョンを、など特典がついていることです。

第2弾のデコ・ヒストリーには、ゲームをやっている雰囲気を味わっていただくためにSEを入れてあります。また、パンフレットにはフォト年表や楽譜もついていますし、未収録カセットプレゼントなど、ファンに喜んでもらえるようなことを考えています。

もう1つは、トータルプロデューサーとして、できあがったものに指導したり手を加えたりするだけではなく、いっしょにつくりあげていきたいということですね。レコード会社としての交渉やセールスだけでなくて、音声合成やトラックダウンなど、音楽を最初から作っていきたいのです。

期待はやはり女性ですネ

筧…話しは少し変わりますが、今や女性の時代だと思います。現代の女性って、いろいろなものに興味を持っていて、エアロビクスだとかカルチャーセンターへ通って、知性や教養を身につけ、少しでもいい女になろうとする。その反面、男は仕事が終わると酒かなんかのんで、夜の街を徘徊して、体力消耗して帰るパターンが多いですね。飲みに行ってもお金払うのは男だし、ちょっとダサかったりすると〝ダセー〟みたいなこと言われ、女性にひたすら尽くして、尽くして、尽くしても、2、3年たつと、さよなら〜みたいな…。すごく女性にとってはいい時代ですね。

しずか…（笑いながら）そうですかあ⁉　女は女で食事の支度やそうじ、洗濯があるんじゃないですか？

筧…まあ、そうですけれどね。でも、離婚だって多いじゃないですか。もうそんな生活たえられない、みたいな。

しずか…そうですかあ。

筧…まあ、話しはそれましたが、そんな状況の中で、〝ギア〟をつけたり化粧する男性が増えてきましたね。これはまさしく男性の女性化です。女性がいく所には、だまっていても男がついてきます。だから、女性が興味を持ちそうなことをねらっていきたいとも思っています。

しずか…ゲームもまだまだ女性プレイヤーは少なくて、私も残念に思う今日この頃です。いつだったかスペースハリヤーをやろうとしたら、「お姉さん、気でもくるったの？」なんて言われたこともありました。テーブル台も、足を閉じて横に出さないとぶつかってしまい、やりにくいこともあります。ゲーム機も女性を狙って何か出てきてほしいですね。

それでは最後にひと言お願いします。

筧…はい。ポリスターレコードとしましては、アーケードゲーム（のVGM）をぜひやりたいと思っておりますので、よろしく。データムレーベルからも続々と発売を予定しています。みなさん、ひとつのゲームを通して、いろいろな音楽体験をして下さい。では、これからもデータムレーベルをよろしく。

☆　☆　☆

いかがでしたか？　私は、プロデューサーって、いろんなことたくさん知ってて冷静な判断ができて、積極的な行動がとれないとできないような気がしました。筧さんを見ていたら、そう思えちゃったのです。

でも、女性にとっていい時代っていう話し、どうだろう？　70％くらいはそう思えるけど、やっぱり家事はやりたくないですね。なーんて、それはおいといて、データイーストさん。次のレコードも期待していますよ。アレンジも早く出してェと言いたいです。ファミコンの横浜港殺人事件もよかった‼　本当に待ち通しいけど、あまり女を待たせないで下さいね。それでは、今月はこのへんで。

どこよりも 中古ゲーム基板安く売ります。

JADMA 社団法人 日本通信販売協会正会員



買います!!

●アレスの翼	¥ 5,000	●タイムパイロット'84	¥ 5,000
●アルカノイド	¥ 5,000	●虎への道	¥35,000
●アーガス	¥10,000	●ディグダグ	¥ 2,000
●Rタイプ	¥40,000	●ディグダグII	¥ 5,000
●アテナ	¥ 7,000	●ドクタートッペル	¥25,000
●イシターの復活	¥20,000	●闘いの挽歌	¥ 5,000
●イーアルカンフー	¥ 3,000	●ダブルドラゴン	¥35,000
●1942	¥10,000	●忍者君阿修羅の章	¥ 5,000
●WIZ	¥10,000	●バルガス	¥ 5,000
●エグゼドエグゼス	¥ 5,000	●ブロックギャル	¥10,000
●エキサイティングアワー	¥10,000	●バブルボブル	¥15,000
●源平討魔伝	¥30,000	●フライングシャーク	¥20,000
●グロブダー	¥ 5,000	●フォーティラブ	¥ 5,000
●撃墜王	¥10,000	●パラデューク	¥ 5,000
●快傑ヤンチャ丸	¥ 7,000	●フィールドコンバット	¥ 2,000
●影の伝説	¥ 5,000	●無頼拳	¥15,000
●高校野球	¥ 5,000	●バルバルークの伝説	¥ 5,000
●グリーンベレー	¥10,000	●ブラックアタック	¥20,000
●グラディウス	¥15,000	●フォゾン	¥ 5,000
●コントラ	¥15,000	●フリッキー	¥ 5,000
●ザインドスリーナ	¥10,000	●パック&パル	¥ 2,000
●サイキックファイブ	¥15,000	●ボンジャック	¥ 2,000
●ジッピーレース	¥ 3,000	●マンハッタン24分署	¥15,000
●シュートアウト	¥10,000	●マグマックス	¥ 3,000
●忍	¥35,000	●ミュータントナイト	¥15,000
●ジャイロダイン	¥ 5,000	●ミステリアスストーン	¥ 5,000
●センジョウ	¥ 5,000	●メタルクラッシュ	¥10,000
●スーパークイックス	¥ 5,000	●モトス	¥ 5,000
●スカイキッドDX	¥10,000	●妖魔忍法帖	¥10,000
●スターフォース	¥10,000	●妖怪道中記	¥ 4,000
●ソロモンの鍵	¥10,000	●ラスタンサーガ	¥30,000
●戦場の狼	¥ 3,000	●ライフフォース	¥30,000
●シティコネクション	¥ 3,000	●レジオン	¥15,000
●ソンソン	¥ 3,000	●ラビリンスランナー	¥20,000
●ジェミニウイング	¥20,000	●レインボーアイランド	¥25,000
●サイドポケット	¥10,000	●ワンダーボーイ	¥ 5,000
●シンドバットミステリー	¥ 5,000	●モンスターランド	¥20,000

売ります!!

●アルゴスの戦士	¥35,000	●ダンプ松本	¥60,000
●アマテラス	¥15,000	●ドラゴンバスター	¥15,000
●アッポー	¥10,000	●トライアウト	¥10,000
●ASO	¥20,000	●ドルアーガの塔	¥15,000
●イエローキャップ	¥20,000	●トップシークレット	¥20,000
●エアウルフ	¥25,000	●熱血硬派くにお君	¥20,000
●エクイテス	¥20,000	●熱血高校ドッジボール	¥30,000
●1943	¥40,000	●バルトリック	¥20,000
●女三四郎	¥15,000	●パンクパニック	¥10,000
●エキサイティングサッカー	¥10,000	●ピンポンキング	¥15,000
●黄金の城	¥25,000	●対戦クイズハイホー	¥25,000
●カロリー君VSモグラニアン	¥ 8,000	●パドルマニア	¥30,000
●カイロスの館	¥20,000	●ハイパーオリンピック	¥15,000
●ガスラー	¥20,000	●飛龍の拳	¥15,000
●銀河任侠伝	¥30,000	●ファンタジーゾーン	¥40,000
●奇々怪界	¥15,000	●ひげ丸	¥10,000
●ギャプラス	¥15,000	●フェアリーランドストーリー	¥25,000
●ギャラガ	¥10,000	●ファイナライザー	¥15,000
●キャプテンシルバー	¥35,000	●パフォーマン	¥10,000
●子連れ狼	¥40,000	●ブギーマナー	¥15,000
●サーカスチャーリー	¥10,000	●ブラックドラゴン	¥35,000
●サイドアーム	¥20,000	●ミスターバイキング	¥15,000
●サイコソルジャー	¥40,000	●ミスター五右衛門	¥10,000
●ザ・ハスラー	¥20,000	●マッピー	¥10,000
●少林寺への道	¥15,000	●メガゾーン	¥15,000
●スペランカー	¥10,000	●魔界村	¥20,000
●スーパーパックマン	¥10,000	●メジャーリーグ	¥55,000
●スカイキッド	¥10,000	●ボスコニアン	¥10,000
●グラディウスII	¥120,000	●恋のホットロック	¥25,000
●スパルタンX	¥20,000	●モモコ120%	¥15,000
●スーパーコントラ	¥80,000	●ラッシュ&クラッシュ	¥15,000
●ゼビウス	¥10,000	●リブルラブル	¥15,000
●セクションZ	¥15,000	●リベンジオブドゥー	¥35,000
●ザ・ディープ	¥30,000	●ロードファイター	¥10,000
●青春スキャンダル	¥20,000	●ロボレス2001	¥10,000
●サラマンダ	¥50,000	●ワンダーモモ	¥45,000
●タイムパイロット	¥10,000	●ワールドカップ	¥55,000

コントロールボックス

新品 (KIC-045DX)

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応 ……¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応 ……¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応 ……¥37,000



お申し込み方法



お買いになる場合

①まずお電話で在庫と価格を確認して御注文下さい。
②電話で御注文された後は、品物代金に送料(¥1,000)をプラスした金額を現金書留又は、銀行振込にて送金して下さい。
③入金確認後、約1週間程で、品物がお客様の手元に届きます。

お売りになる場合

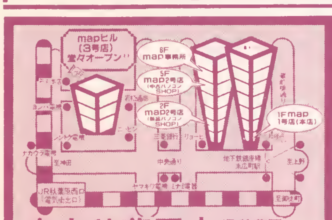
①お近くの運送会社か宅急便で売りたいゲーム基板をお送り下さい。
②品物到着後、係員が買取り金額をTELにて後連絡致します。
③送金は現金書留又は銀行振込で1週間以内にお客様のお手元に届きます。
④直接来店されてお売りになる場合には、査定後、その場で現金にてお支払い致します。(その際、身分証明書・印をお持ち下さい。)

●上記のソフトは一例です。その他在庫多数! お電話にてどしどしお問い合せ下さい。●在庫は常に変動致しますので御注文の際は必ずお電話にて御確認下さい。●ハーネス・コントロールボックス等の有無によって販売・買取り価格が異りますので御注意下さい。

御注文受付電話

東京(03)253-4230
大阪(06)633-7224

札　幌011-865-7030
名古屋052-332-2117
広　島082-222-0604
新潟0252-22-6139
金沢0762-21-7045
高松0878-34-8833
仙台022-268-3405
横浜045-311-3441
福岡092-752-0044



東京秋葉原店 JR秋葉原より徒歩4分

マップ・ジャパン振込先

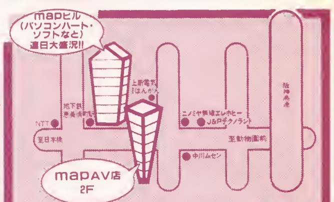
●東京へ御注文の方は
東京秋葉原店　三和銀行秋葉原支店(普)1000300
●大阪へ御注文の方は
大阪日本橋店　三和銀行恵美須支店(普)271537

受付時間
AM10:00〜PM8:00

●御注文の前に必らず、商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい。

マップ・ジャパン map japan

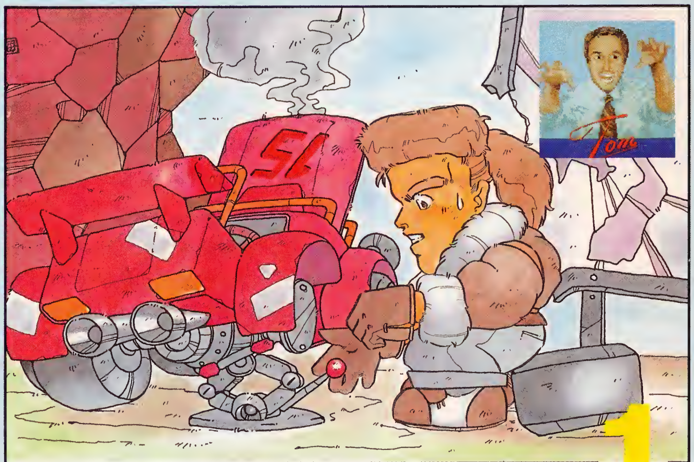
〒101　東京都千代田区外神田3丁目9番2号　末広ビル
〒556　大阪市浪速区日本橋5丁目7番17号　ソフマップビル



大阪日本橋店 地下鉄恵美須町駅より1分

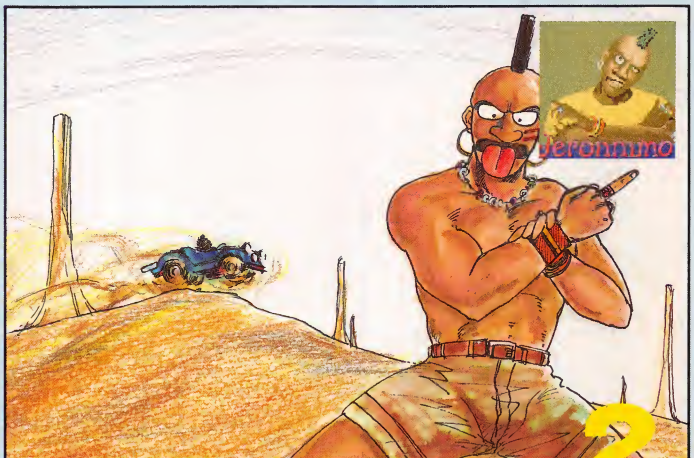
付録 GAMEST ORIGINAL

POWER DRIFT 1989 Calender



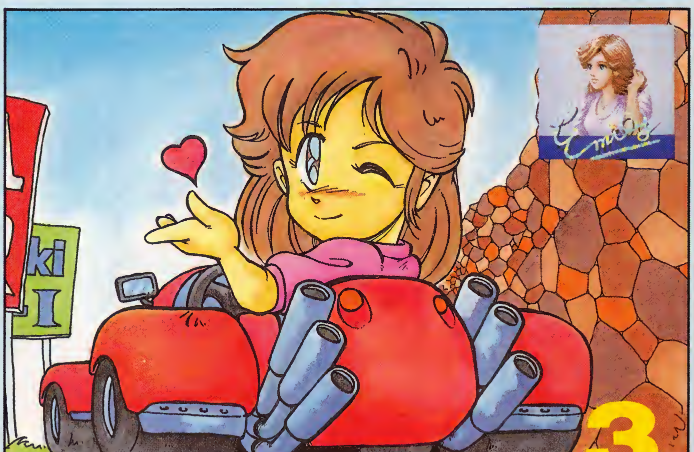
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

JAN 1989



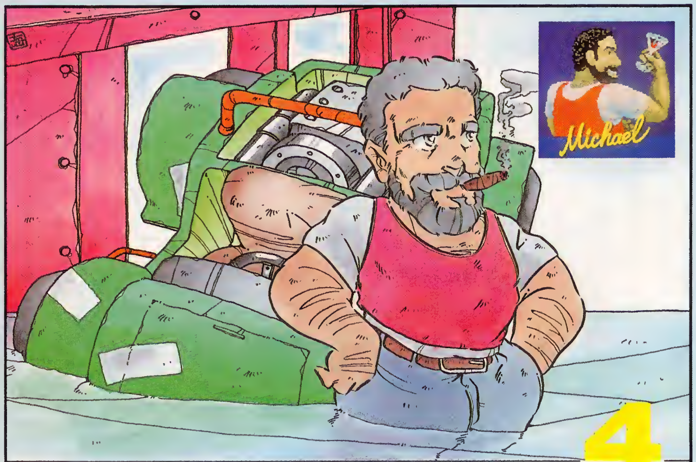
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

FER 1989



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

MAR 1989



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

APR 1989



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

MAY 1989



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 23 22 24 25 26 27 28 29 30

JUN 1989

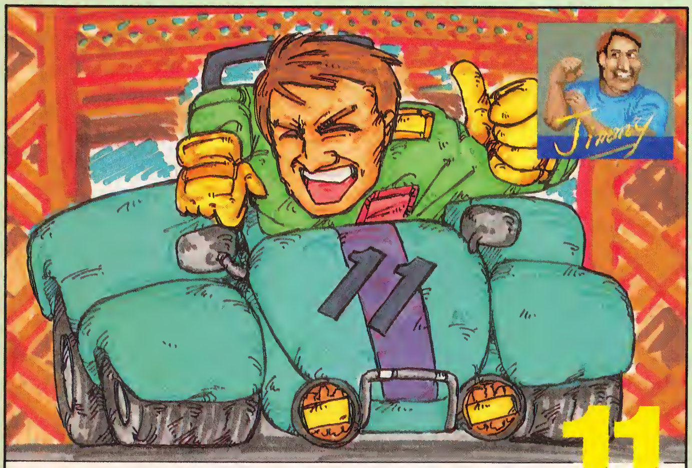
1989 Calender POWER DRIFT GAMEST ORIGINAL 付録



10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

OCT 1989



11

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

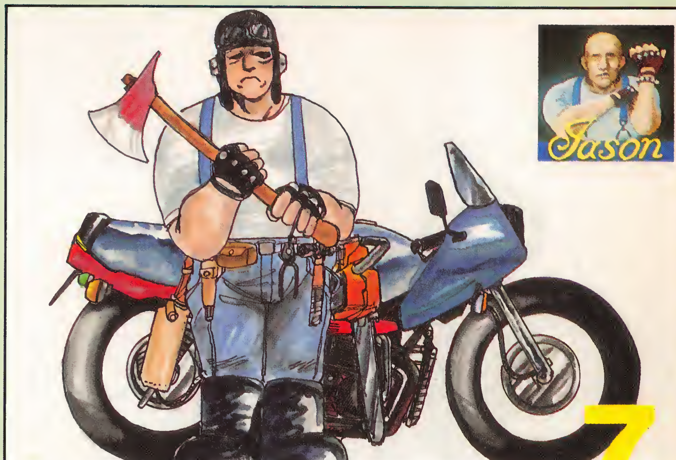
NOV 1989



12

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

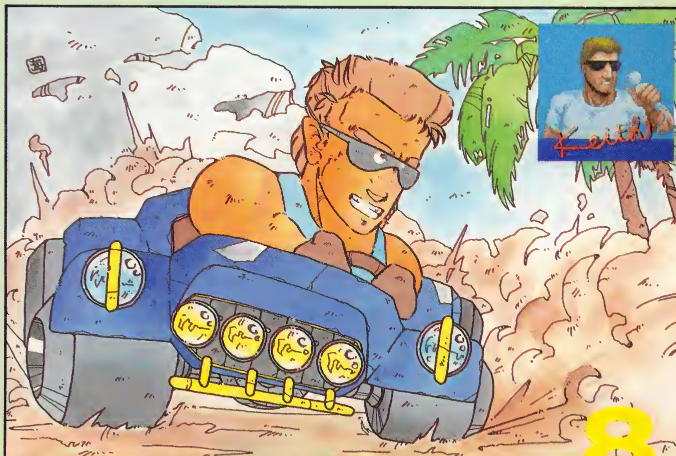
DEC 1989



7

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

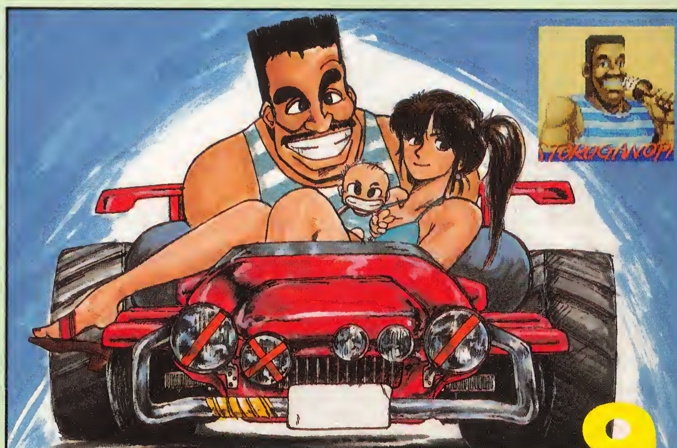
JUL 1989



8

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

AUG 1989



9

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

SEP 1989

ゲーメスト特製

カセットレーベル

イラスト：残留思念　転　清／協力：はん・海軟風



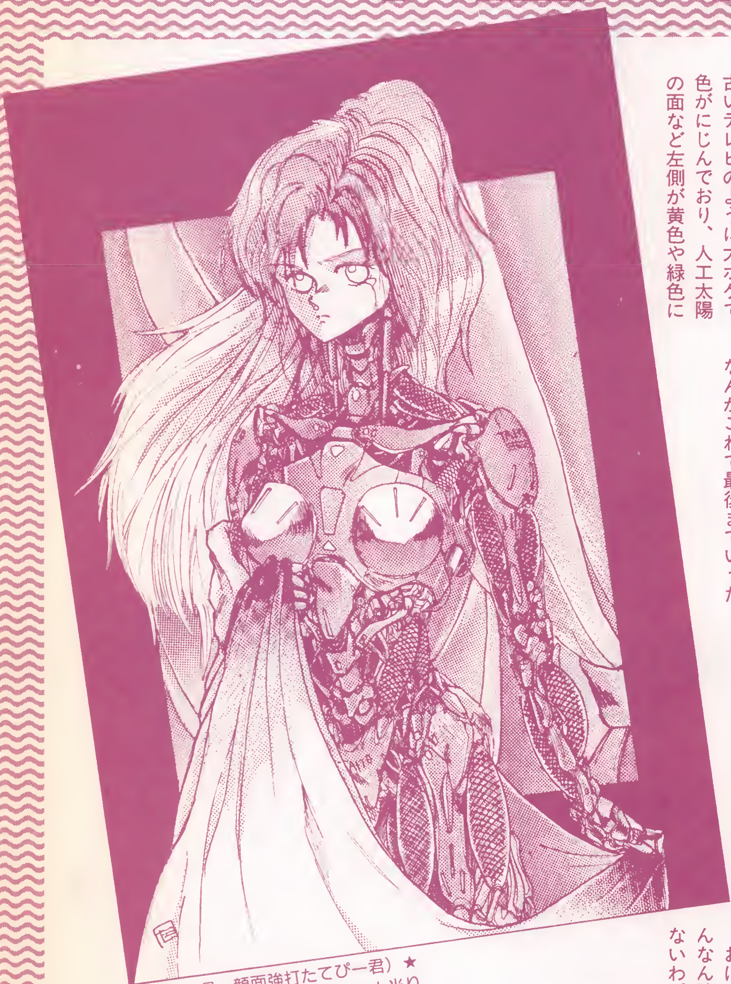
今回は、このコーナーはこれ限りですが、読者の皆さんの要望が強ければシリーズ化も夢じゃない。もちろん、転清はすでに引退しているので、私の作品でのシリーズ化じゃないけどね。

次回、カセット・レーベルは君のイラストだ!! と、いう訳で、カラーイラストも大募集だ。気合の入ったイラストをどんどん待っているぞ。



構成：御旅屋喜久　助っ人：Ⓣこと TM

ゲーメストアイランド



↑（大分県　顔面強打たてぴー君）★超細かい!!　努力をかってテレカ当り。

今月のボツはいやだっ!!

本社、本社って、その場逃れじゃいいゲーム場はできないんじゃない？

☆少し前のことですが「このおー」と思うことがありました。僕がよく行くあるデパートのゲーム場の事です。

そこにはグラディウスIIがあるのですが、それがボロボロ。レバーはふにゃふにゃ、ミサイルボタンはとけてるし、コンパネはコスリのため銀色になっていて、その上コンパネが低くてものすごくやりにくい!!

さらに、モニターはうちの古いテレビのように大ボケで、色がにじんでおり、人工太陽の面など左側が黄色や緑色に変化している始末。いったいいつから使ってるんだ!!　と思うほどです。

そこで店員のおじさんと話してみたのです。

僕：すいません、このレバーやりにくいんですけど…。

おじさん：あーこれか。前来た業者の人はまだ大丈夫だと言ってたけど…。

僕：けど、やりにくいですよー。

おじ：でも、この前きた人なんかこれで最後までいったよ。

僕：そういう人は何万円もつぎこんでるか、うまい人ですから…

おじ：こんなもんがちょうどいいと言ってたけどなぁ…。

僕：そうですかー!?　替えてくださいよー。

おじ：うーん。

僕：じゃぁ考えておいて下さい。

おじ：あーわかったわー。

僕はそこで帰りました。しかし、しばらくしてまた行ったところ、まるっきり変わってないではありませんか！「あー、あれはまだ使える」の一言であっさり流されてしまいました。

僕はまだあきらめませんでした。ゲーメスト10月号のボツはイヤだの所（オペレーターの皆さんに望むこと）を持って、おじさんの所へ行きました。

おじさんに「これ読んで下さい」と言ったら「今日は集金せんならんから、あした位しか読めへんなぁ」と言います。読む時間ぐらい…と思って黙っていると「おばさんに読んでもらって」と、おじさんは言いました。

おばさんの所へ行くと「なんだこいつは」というような目で見られましたが、呼んでくれました。そしてこう言ったのです。

おばさん：おばさんに、こんなん読まされてもしょうがないわ。

僕：なぜですか？

おば：（ゲームは）全部本社から送ってくるから、私らにはどうすることも出来ないし…。

僕：本社に言ってもダメですか？

おば：そうね、だめやろなあ。でも、だいたいあんたらもあんたらやで。台をおもいっきりたたいたり、がちゃがちゃやったり、こすったり、やらんでもいいと思わへんか？　あんたみたいにおとなしい人ばっかりと違うんやで!!」

僕は考えてしまいました。確かにアウトランはメチャクチャやってるし、レバーも必要もなくガチャガチャやっています。けっとばしたりもしています。グラIIのコンパネも銀色にはげています。そう、客のマナーも悪いのです。

さらにおばさんは「あんたらみんなに気をつかっていたら、こんな商売やっていけへん」と、とどめの一発を放ちました。僕は言いくるめられ（?）その場から去りました。

本社だって!?　本社の皆さん、いくら売れるゲームを入れてもメンテナンスをきちんとしなければゲームが死にますよ！　もっと現場を知って下さい!?

ゲーム機が汚くてやりにくいものが多ければ、マナーの悪い人間しか来ませんよ。NTKの店長さん（7月号参照）の名言が光る。「お客様は店を選び店もお客様を選ぶ」……とにかく、もっと流通システムをきちんとしてほしいのです。

（滋賀県　敷波郁夫君）

★本社と現場が一方通行じゃ…責任逃れはいけません。責任はあくまでお客に対してとるべきでは…。テレカ当り。

ふれあいゲームの世界

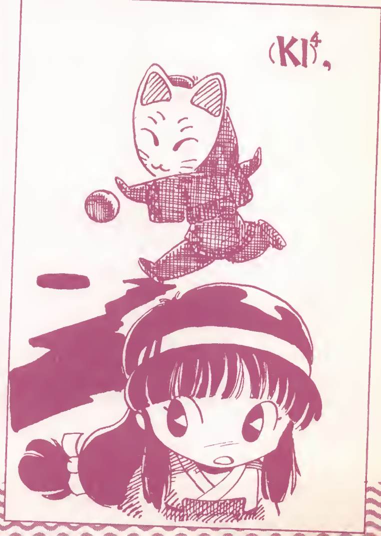
大野市のあるゲームセンターは大野市の青少年育成会の会長や大野市の塾の先生が経営しています。おじちゃん達は大野に遊ぶ所がなかったのでゲームセンターをつくったらしいのです。当時は補導員の人達も来てたみたいですが、今では大野市ではゲームセンターは完全に認められていてもう来ません。すべておじちゃん達の交渉の結果でした。

—福井県　SHS－Y・S&A・S



→（北海道　無色無臭さん）★「くされ外道モード」では友達ではないようです。（意味のわからない人は福引男をぶっ叩いてみよう）

↓（東京都　田尻健一君）★（KI）⁴でキキカイカイ（わかるよね!?）。林々の雰囲気がよいですね。



マジカルサウンドシャワー それは僕の涙雨、青春シャワー

☆雨が降っていた。道を歩いていると、僕の好きな（2年前から）人が、誰かと仲良く歩いていた…失恋した。

初恋だった。

数秒ボーッとして…走った、走った。そしてあるゲームセンターに入った。すぐにトイレに入って泣いた、泣いた。

5分ぐらいして手ににぎりしめていた5千円。僕にとっては大金だった。これは7日後の彼女の誕生日にアクセサリーでも、と思ってためたお金だった。すべて100円に両替えして、ありとあらゆるゲームをやりまくった。泣いていた。

1時間半ぐらいたって、あと100円になったとき、目の前にOut Runがあった。最後の100円を入れた。マジカルにした。もうこれで終わりだと思った。これからは入試に向けて勉強でもするかと思った。

彼女が乗っている架空の世界だった。架空でもよかった。僕の隣に僕の大好きな人がいる。ヨーロッパを走る2人がいた。

あの人の隣にいたのは僕をいつもバカにしていじめている奴だった。よりによってあいつとは。何だか自分がアホらしくなってきた。

クラッシュすること数回。ゲームオーバー。ネーム入れだった。残り10秒で、僕はあの人が僕と結婚したときのイニシャルを入れた。○・○…。12位だった。

ゲーセンを出た。店の前で「ありがとう」と礼を言った。こんど来るときはあの人と2人で…。こんど来たときは…。SEGAさん、助手席つきのSUPER OUT RUNでも出して下さいな。

今度のテストで12位に…そして彼女と一緒の大学に…さぁ、ガンバルゾー…カップルがうらやましい今日このごろ。

雨がやんで虹が出ていた。僕生きてる!! インターナショナルビッグヒット・アウトラン最高!!

（愛媛県　ファンキー石井BO君）

★淡くはかない思い出。ジーンときます。ボクも間もなく卒業。彼女との別れ（本当はいない）。シクシク。テレカ当たり。

ABⅡの魅力に父もマイッタ!!

☆僕はある日、父と母の買い物につきあって、犬山のイトーヨーカドーに行きました。そこにはABⅡとコンチネンタルサーカスとファイナルラップが2台ありました。

母は買いものをしていたので、そこに父と行きました。うちの父はゲームセンターというところがきらいで、しぶしぶついてきたのですが、僕がABⅡをやらせると、びっくりしていました!!

そして僕に「これ、すごいなー。ゲームセンターにはこんなのがあるのか」と言って、感心していました。（父はABⅡを5回やったけど、2面までしかいかなかった。）

それからは父もゲームセンターの見方をかえて、時々自分から「ゲームしにいくぞ」と私を誘うようにまでかわったのでした。ABⅡの力はすごい。ちゃんちゃん。

（岐阜県　NAG君）

★筐体といっしょにお父さんの考えも大きく動いたみたいだね。よかったよかった。

残念な思いをさせてごめん イタリアはステキな街なんです

☆11月号（46ページ）のB－TURBOさんへ。どうやら私の書き方が悪かったせいで、あなたに大変残念な思いをさせてしまった事を、とても申し訳なく思っています。ごめんなさい。

実際の話、1人旅だったこともあって、回りから「イタリアは恐いぞ～っ!!」とくどすぎる位言われていたので、全財産とられちゃたいへんだ、とついあーいう事になってしまったのです。（おまけに、どろぼーにも、たかりにもしっかり会ってて…何とか盗られる直前で助かってます。）

でも私にとってイタリアは何があってももう一度行きたい国のひとつなんですよ!! 食べ物は安くて美味しかったし、言葉もわかんない私にすごく親切にしてくれた人達もたくさんいたし、なんといっ

いきなりくいず!!

Q: E［　　　　］

空らんをうめて下さい。

●E・Tと答えた人…自転車で飛ぶのが好き！

●Eとも!!と答えた人…タモリもサングラス越しのまなざしが好き！

●E電と答えた人…忘れられた言葉が好き！

●E国つくろう鎌倉幕府と答えた人…読む本まちがえちゃいませんか？

●Eま～エレキバンを買うとつぶつぶシートが付いてくるいい気持ちつぶつぶつぶつぶと答えた人…鶴太郎のカツラが好き！

●Eひっひっひっ！　と答えた人…ゲーメストが好き！

（何でやねん!?…㊞）

（埼玉県　小木曽健君）

★いきなりくいず!!　Q：さてこのくいずはゲームとどーいう関係があるでしょう!!　……さては君はだーめすとの読者だなぁぁーっ。（今月はだーめすとに食われたのか、お便りが激減して悲しい㊞）

自衛隊員ゲーマーによる

あぶなーい自衛隊員度ちえっく!!

1	忍者ウォーリアーズのザコがやられるのをみるとかわいそうに思う。
2	銃剣を2つ持って「くノ一」とか「ニンジャ」とかのたまわったことがある。
3	忍者ウォーリアーズのザコと犬の点数の違いに怒りを覚えた事がある。
4	11月号の「だーめすとは、イランド」の自衛官のあんちゃんがSDIをやっている所を読んで、他人事と思えなくて笑えなかった。
5	小銃を持って1人で走りながら「ファミコンウォーズが出たぞ」とやってひんしゅくをかったことがある。
6	迷彩服を着てサングラスをかけ「ちっ、これじゃぁクレオパトラとのデートが台無しだぜ」と言ったことがある。
7	アサルトプラスの女の上官を見て「こんな上官だったらいいな♡」とゲーセンで独り言を言った。
8	逆に航空騎兵物語の上官をみて、ぶっとばしてやりたいと思ったことがある。
9	ブルズアイを10回以上やっているのに、1回もまともにあたらない。

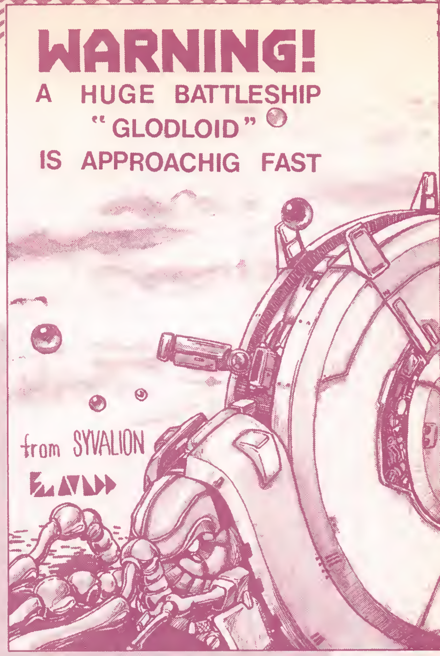
0…まぁこんなもんでしょう。
⑤のあった人…こーいう人が今のはやりな人じゃないんですか。
⑥のあった人…単なるバカです。
⑦のあった人…ヘッ、ヘンタイ!
⑨のあった人…本当に自衛官かおまえ!?（そこのお前だよ）
全部あった人…完全にそまってますね。

（福島県　ACT－Bee）

★全部○だったら最高の自衛隊員？　だけどエラクはなれないなぁー。とにかくオモシロイ。テレカあたり。



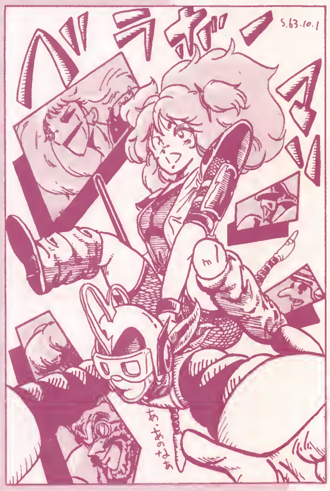
←（千葉県　POE君）★はい、そのとーり。



←（バングラー邸内　六鹿"こわれる""文彦"職業・独裁者）★このキャラを見て涙したダライアスファンも多いのでは？



→（徳島県　森沢成祐君）★歌舞伎Zのイラストはやはり少ないのであった…。



→（大阪府　頼兼和男君）★オテンバわや姫が魅力的!?



↑（東京都　どて松君）★カウンタックだのポルシェだのにブチ当れるのが快感!!　普通じゃ絶対できないもんね。



↑（千葉県　大関利成君）★確かに似ている（ゼンジ氏談）テレカ当り。

てもイタリアは美しい!!　それにしてもあなたがうらやましい。5年間もミラノに住んで居られたとか。できる事なら直接お手紙出して、イタリアの事を詳しく聞きたい位ですよ、本当。イタリアゲーセン事情、書いて下さいませんか？　とても興味あるんです。

私も今度またイタリアへ行ったら、ゲーセンでPLAYしてみようかなーと思ってます。

——という事で"B－TURBOさんごめんなさい"のあぶりでしたっ☆

（愛知県　あぶりさん）

★ちょっとした誤解もあったけど、異国の文化に触れることができたお2人。海外経験のない私にはちょっとうらやましい話です。

ゲームはバクハツだ!!

テレビゲームってけっこーいい趣味だと思う。なんの道具もいらないし、お金も少しでいい。1回やって気に入らなかったら2度とやらなくてもいいし、気に入ったゲームってのはたとえ1面で全滅してもつい・・やってしまう。いかがなもんでしょ?

―高知県　むいらぷあま君

自分でも何を言ってるか分からない　だけど俺は立派な社会人ゲーマーだぞ

★ども初めまして。突然ではあるが、俺はちまたで有名な郵政職員である。参ったか。(参らねーよ)みんな年賀状買ってね!

ここ数年ファミコンばっかりしてて、ゲーセンには行ってないが、高校の時にはよく寄ったもんだ。

特に熱中したゲームが「タイムパイロット」「ディグダグ」「エレベーターアクション」なんてよ、ええ、あまりのなつかしさに涙ちょちょ切らしてんじゃねーよ! 「チャイニーズヒーロー」なんてのもあったな。

そうそう、こないだSNK…じゃなかったNHKがよ、ソウル五輪の選手村の中にあるゲームセンター取材してたんだけどよ、ソ連人(なんちゅー言い方)が「エクセリオン」なんて鎌倉時代のゲームやって、しかも楽しんでんだから驚いたね。体感ゲームやらしたその日にゃぁ、ビビリまくって調子崩してよ、薬物使ってドーピングでひっかかっちまうんじゃねーのか。

おっと話がはるかカナダの方向へそれちまったな…。なんてよー、うまい? うまい? …漫才やってる場合じゃねーか…。

話し戻して、俺は山口県の宇部市に住んでいる。ニューヨークよりちょっと田舎かなって感じの街だ。

ところが、これだけの街にも関わらず、ゲーム事情はおさびしい。俺が知ってる限りでは、2カ所それらしい場所はあるのだが、どっちもデパートの中ってんだから笑いがとまらねーぜ、ははは…おかしくねーか…。

片方は台数少ないが、新作の入りは早い。しかし1台で2ゲーム兼用は否めない。この前も「地獄めぐり」をやろうと思ったら、いきなり訳のわからんシューティングが始まりやがって、あっという間に終わっちまったい。もう一方は台は多いが、ゲームは一昔前のもの(R-TYPE、妖怪道中記などなど)という具合だ。

ところで、やはり日曜日、休日ともなれば、当然のごとくガキ…ーン、打ったー、大きィィー、入ったー、ホームラン!(何とかごまかしたな…)小中高校生の子供が群れる。しかもゲーメストぞろい。俺ははっきり言ってNOT GAMESTなので、こやつらの前でプレイして無残な結果を残せば、バカにされるのは必至。と、まぁこういう方程式が成り立っちゃう関係で、こういう日にはゲームはしない。

幸い俺は日曜出勤することが多いので、休みは平日が多い。ということは、あーた! 貸し切りでっせ、貸し切り。カマキリとちがいまっせ(んなこたわかっとるか)そう!! たとえベラボーマンで1面クリアできずとも、たとえメルヘンメイズでアリスに見とれてて、敵につき落とされようとも、たとえ迷宮島の1面がとけなくとも(いい加減にやめい)指をさされることはないのだ、イエーイ。(イエイじゃねーって…)

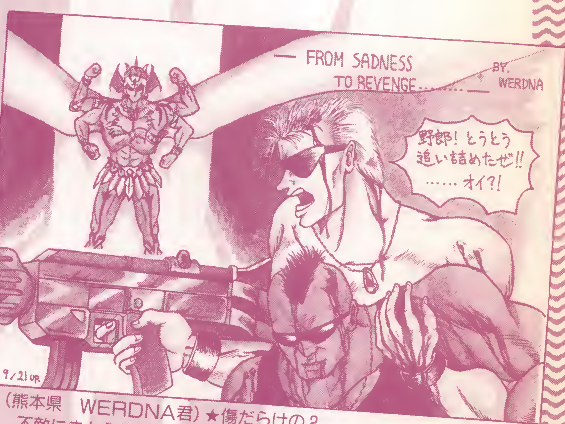
ところで、これ読んでる皆さんは「社会人にもなってゲームにうつつぬかすな!」と思ってるだろうが、俺ぁまだハタチだぜ。ハタチといえば大学の2、3年、浪人した奴なら1、2年てところか。大学生はよくゲームしてるじゃん。だから俺も「僕はまだスネかじりの大学生なんだよー」と偽れば「グラII」のモアイみたいに大きい顔してゲームできるもんね。

(そ、そうかな…)

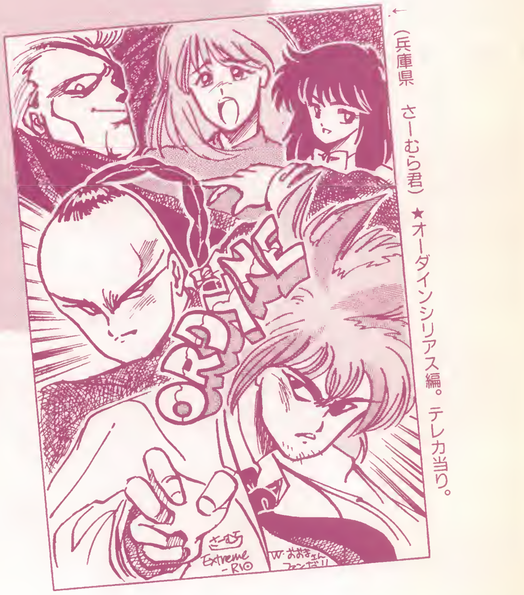
と、いうわけで、もし宇部の某デパートのゲーセンで、平日「PII」に燃えてるベラボーマンのような奴がいたら、声をかけてくれ!(ゲーム代たかるから…)それじゃぁまた会おうさだはる監督は今期限りで巨人を去るの惑星。

(山口県　近鉄のおタク君)

★あなたは郵政省なんてやめて漫才師になったほうがよいと思われます。テレカ当り。



↑(熊本県　WERDNA君)★傷だらけの2人。不敵にまかえる天帝をオーラで焼きつくせ!!



←(兵庫県　さーむら君)★オーダインシリアス編。テレカ当り。

ショウ子りもなく繰り返す　これがウワサのショウ子現象?

☆私は17歳の高校3年生である。私は高1の時に麻雀を覚えた。その頃私は「リアル麻雀PI」に燃えていた。女の子が出てないのはちょっとばかしつまらなかったが、コンピュータが強くても、山にある牌が見えるからツキの違いだと思っていた。

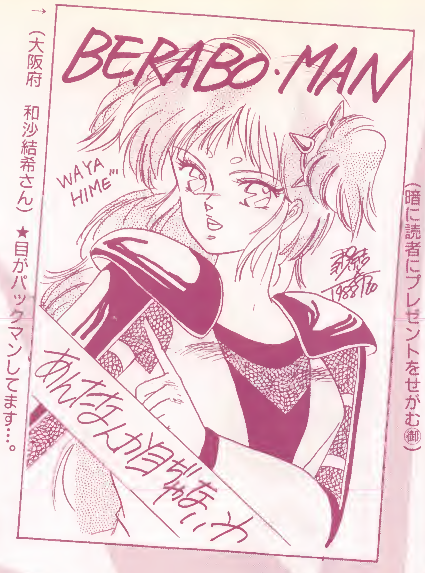
しかし、その甘えが破滅のはじまりなのであった。PIIの登場である。私はちょっと喜んだ。「女の子だ…あのPIに女の子がついたぁ…」などと思ったりした。迷わずに100円玉を入れる…。立直、平和…。「勝負はこれからよ」なんて言われちまって、まいったね、こりゃ。そういうやつに限って負けちまうんだよ、なんて思っていると、私は負けてしまった。私は何か頭にきたので、その日はもうPIIをやらなかった。

次の日またPIIをやった。…強い! だが私は性格上、強いゲーセン麻雀はうちのめさなきゃ気がすまなかった。それにデモ画面のしょう子の目が私を見ている。

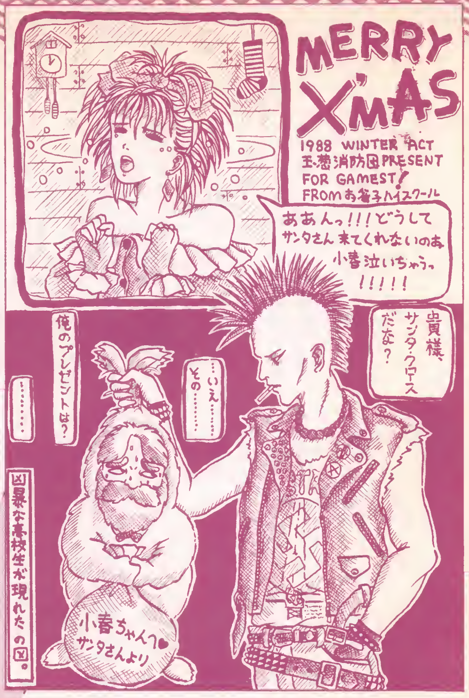
…ふっ、まいったな、俺にほれちまったか、しょう子…



←（千葉県　ついんZ君）★サイバリオンを見て「ナース!!」と叫ぶのは私だけでしょうか。



→（大阪府　和沙結希さん）★目がパックマンしてます…。



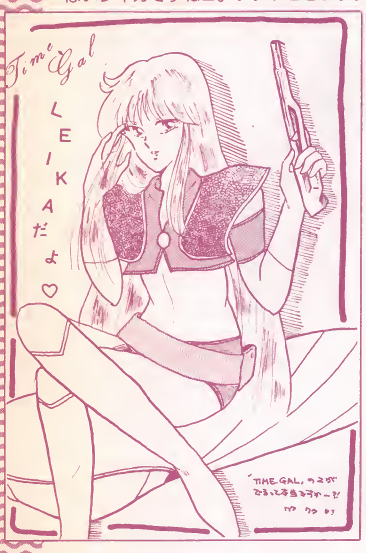
→（北海道　玉葱消防団君）★12月26日は私の誕生日なんですけど、クリスマスプレゼントのついでに何かくれませんか、サンタさん!?（暗に読者にプレゼントをせがむ㊣）

などとわけのわからないことを思っては100円玉を投入する。そしてまたやられ、また100円を…。これがうわさに名高い「しょう子現象」であった。
一般に「しょう子シンドローム」と言われるこの現象は、外科的には絶対治せない。本人のやる気次第なのである。つまり、しょう子を全部脱がしちまって「もういいや」と思うようになるか、コテンパンにやられて「もういいや」と思うようになるか、この2つしか治す方法がないのである。
しかし、前者は3年に1度のラッキーボーイか、井手○介級の腕じゃなきゃだめなので、後者をおすすめしよう。
ちなみに、私は「もういいや」と思ったので「しょう子現象」からぬけ出せた。なんせ4巡目リーチで九連宝燈やられたり、100円入れて、自分が第1ツモをツモ切りしたら「ロン、平和どら2」とか言われちゃったり、人が苦労して親ッパネあがったらいきなり「リーチ、カン、ツモ、立直、自模、ドラ11」とかやられたら誰だって「もういいや」と思うものである。
諸君。これが私の「しょう子現象」の研究結果である。しょう子を見たくて、やられて「ゲロゲロ」とか「アッチョンブリケ」を連発している諸君。一刻も早く「しょう子現象」から抜け出してくれ。
P・S　ちなみにPⅢはあの「かすみ、勝っちゃったぁー」を聞くとメチャ腹が立つので、筐体を壊す前にやめた。
（東京都　ジャン"YMO"マイケル・ビンセント君）
★「しょう子シンドローム」の患者達の一刻も早い回復を祈る…。合掌。

ベラボーの悲劇？いーえ喜劇でしょうか？

☆つい最近のことでした。僕と友達Aで某ゲームセンターへ行きました。そこで見てはいけないものを見てしまったのです。
それは必死になってベラボーマンをやっている大柄な学生でした。しかも、その人はにぎりこぶしでコンパネをぶったたいていました。画面を見ると、18面のBベラボーとゾルタンにいじめられていました。
その時です!!「グシャッ」という音とともにコンパネが…。その人は荷物をまとめてさっさと逃げていきました。僕達は1分間ほど動くことができませんでした。
ナムコさん、ベラボーマンはストリートファイターみたいなラバータイプにすれば、こんなことにはならなかったと思いますよ。とくにこのゲームはボタンを強くたたくので…。
（岡山県　ディヴ・モーリン君）
★あのー、ラバータイプのボタンでなんて、やりにくくて大変だと思うんですけど？しかしこの学生、体育会か何かにでも入ってるんでしょうか。恐るべき怪力!!

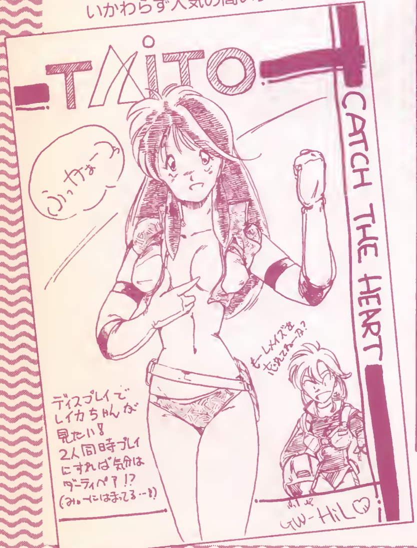
↓（大阪府　ZUNGIKUさん）★色っぽいレイカですねェ。ゾクッときます。

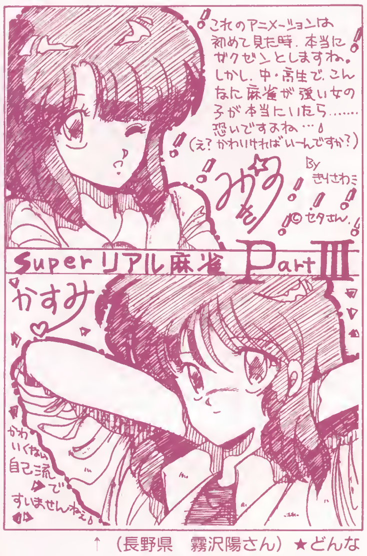


→（東京都　佐根和良君）★戻ってきたよん♬（もうすぐ引退だけど…）



↓（愛媛県　GW-Hi L♡君）★あいかわらず人気の高いレイカでした。

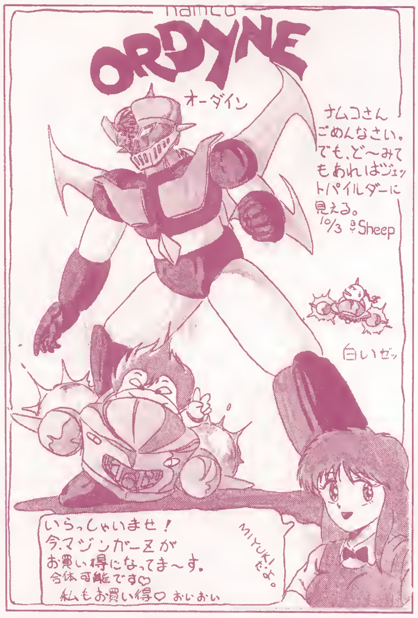




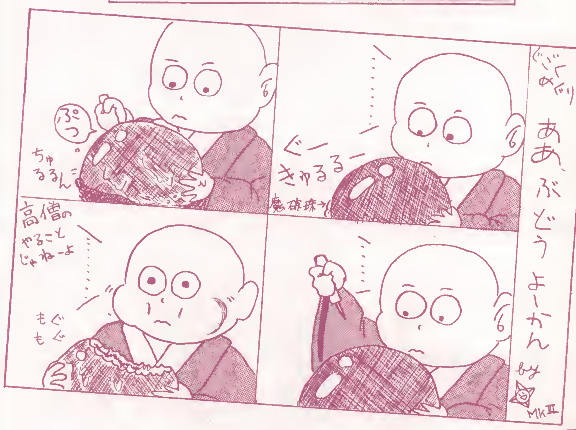
↑（長野県　霧沢陽さん）★どんなにメチャクチャなアガリ方しても「カワイイから許す」©ドクター秩父山

パロディゲーム大集合

数が少ないくらいなら
「かわいいからゆるす!!」（お前は秩父山か!!）
しかしパワードリフトが泣く
パワードリフターズはもうやめてくれぇぇーっ。



→（長野県　ひつじ君）★やはり光子力研究所のプールから出てくるのでしょうか!?



←（栃木県　饗笑翔衝斉MK君Ⅲ）★確かにおいしそうである…うそ。



→（沖縄県　飛龍騎君）★妙な味を出している作品ですなぁ…。

うき？猿の惑星？
おさると
by ナムコッコ

☆西暦21××年、人類は第2の地球を求めて惑星探索機にのりこみ、宇宙へと飛びたった。科学者、技術者、軍人、ゲーメスト編集部員…数多くの人間がこの探索機に乗りこんでいたが、その中に1匹のおさるがまぎれこんでいたとは誰も知らなかった。

探索機は順調に飛行を続けていたが、ある日N765星雲から来た宇宙船と衝突してしまい、なぜかおさるだけが宇宙に放り出されてしまった。

「うき？」…目覚めたおさるが見たものは広大な大陸であった。どうやら、おさるは見知らぬ大陸に来たらしい。おさるはそこで暮らすことにした。

数週間後、あの探索機がおさるの住む大陸に着陸してきた。そして侵略をはじめたのである。おさるは激怒した。自分のものである大陸を人類にわたすわけにはいかない。おさるは戦うことを決意した。

ゆけ、おさる!! 奴らの侵略をとめるには「おさると」しかないのだから…。

○2本のレバーでおさるを操作せよ

前進…レバーを2本とも前にたおすと、おさるは歩きます。ただし、20歩以上連続して歩くと足がもつれて転んでしまいます。

後退…レバーを2本とも後ろにたおすと、おさるはブレイクダンス（ムーンウォーク）をしながら後ろに下がります。

転回…レバーを1本だけ上に入れると、おさるは方向転換しますが、あまり連続して転回させると当然のごとくおさるは目をまわして倒れてしまいます。

横転…2本のレバーを同じ横方向に入れると、おさるは転がってくれます。ただし、おさるは止め方を知らないので、障害物がない限り永久に転がっていってしまいます。

○攻撃法

通常、おさるはアメリカンクラッカーで攻撃することしかできませんが、レバーを2本とも外側へたおすと、おさるは急に考えはじめます。そしてボタンを押すと、なんとおさるは九連宝燈をツモることができ、敵に多大なダメージを与えることができます。

リフトゾーンと呼ばれるひょうたん形の赤く光る場所の中心に乗ると、おさるは高くジャンプして昇龍拳をうつことができます。もちろん連射もOKです。

さぁ、君も「おさると」をプレイし、思いっきり爆風をあびてみないか!?

（静岡県　港かっぽれ君）

★おさる大好き男の雑君先生おススメのゲームだ。これをプレイしたら雑君先生もうれしさのあまり「ヨロレイヒ〜ッ」と原稿を落とさなくなるでしょう!?　松のテレカ当り。

美味しん坊主？　それとも単なる貧坊主？
試食めぐり
by TOTO

☆覚運坊と東仙坊はすごく貧乏で、ついに食べるものがなくなってしまった。そこで2人はデパートの試食コーナーへと向かった…。

○操作法

トラックボールとボタン1つ。トラックボールで主人公を操作し、試食コーナーでボタンを連射!! おばさんが「もうよしな」と言うまでは終わらないぞ!!

面が進むとウィッキーさんや街かどテレビなどにつかまってしまう。もしつかまるとタイムロスだ。全デパートをクリアすると感動のエンディングがキミを待っているぞ。

（千葉県　常連になりたい）

★試食コーナーへ向かうのがちょっと恥ずかしいアナタにオススメのゲーム!?　もっと細かい所も考えてみてもよかったかも？　梅でしょう。



雑君保父の人生相談

君の人生やりなおし

☆僕は中学3年のゲーム狂です。もう受験は目の前だというのに、ゲームにつかりっぱなしの毎日です。毎日毎日朝から晩までゲームセンターでゲームをやりつづけ、家に帰っても、ひまさえあればファミコンを必死でやっています。こんな僕は完ペキなゲーム狂です。

自分でも、このままこのような生活がつづけば絶対に志望校に落ちることはわかっているんです。それでも、いつもいつも頭に中はゲームのことばっかりで、勉強などヤル気にもなりません。

いったいゲームとは良いものなのか悪いものなのか？

僕は今、ゲームがものすごく悪いもののように思えます。ゲームのせいで、僕は良い高校に入れずに、良い会社に勤めることも出来ずに、一生つらい仕事をしなければいけないのかと思うと、ゲームが悪いもののようにしかみえないのです。そんな事までわかっていても、次の日にはゲームがやりたくてたまらなくなるのです。こんな僕はいったいどうしたらいいのでしょう？

（岡山県・匿名希望君）

★答：なるほどなるほど。確かにそーだそのとーり。諸悪の根源はゲームに有り！　とゆーことでとりあえず君はハンマーを用意し、ゲーセンへゴウ!!　やる事はもうわかったね。手あたり次第にブチ壊せえええ！これで君の悩みは解消だ。

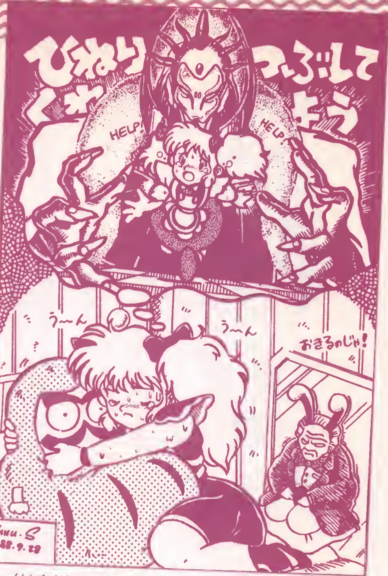
とりあえず、手近にゲームさえなければ、ゲームからの誘惑もないとゆーわけだ。

もしブチ破壊の時に君を誰かがつかまえようとするかもしれない。もしそーなったら素直につかまっちゃおう！　そーすれば、君はゲームどころかマンガもTVもない、受験生にとってはまさにパラダイス銀河へといざなわれる事でしょう♬モア・ラッキー♡　俺は行きたくないけど。まあとりあえずがんばってな。ゲーメストの名はだすなよ。じゃーね。

（ゲーメストの無茶苦茶こと雑君保父）

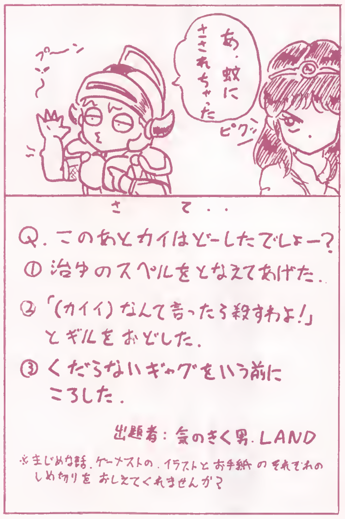


↑（神奈川県　MPS−TAO君）★なんて悲しい…。



↑（神奈川県　佐々木無宇君）★アリス＝景清？安駄婆のバニーガールなぞは見たくないものです。

↓（東京都　LAND君）★しめ切りは私が原稿をあげる日の少し前です。（だいたい20日ごろかな？）



↓（埼玉県　千葉真一君）★……。あまり深く考えないようにしましょ。

パロゲー短編集

超過激!!

☆サイバルカン（T−AO）
サイをヨーロッパ南東部のバルカン半島へと運ぶゲーム。1匹でも死なせるとクビだ!!

☆ニャンニャンパニック（クノミ）
この世界で男は君ただ1人。全て女の世界で毎日ニャンニャン♡　とできるゲーム。18歳未満おことわり！　いい気分を味わおう。

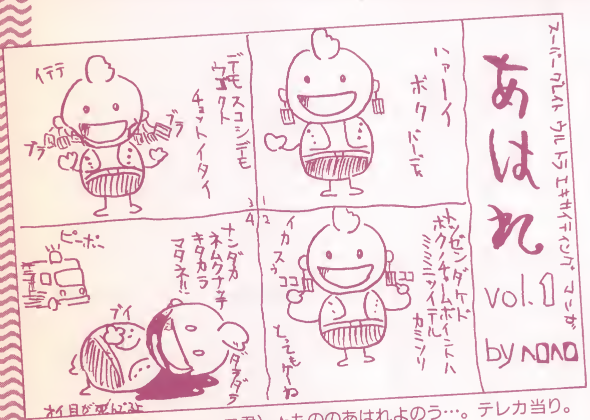
☆チェックエッチ級（ダイドー）
2人の刑事が女性の犯人をとり調べするゲーム。もちろん全身をくまなく調べよう。見のがしたり無視するとミス。18歳未満おことわり。

☆クレイジーコップ（KOMONI）
いくら注いでも、底から水がもってしまうとんでもないコップ。

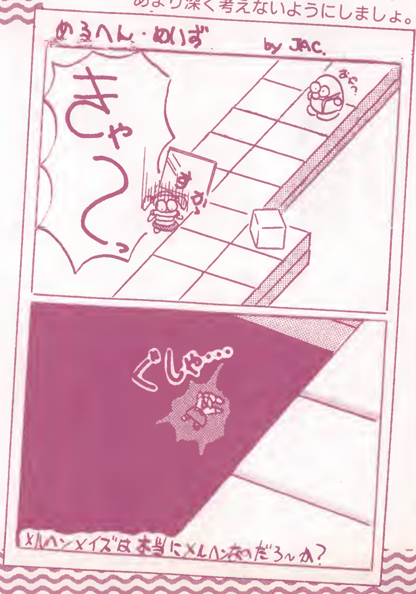
☆ガキカ（カナミ）
2人の勇者が幼稚園の子供達とお遊戯をするゲーム。

☆メタルソルジャー・アイ雑君II（TAIKO）
目が大きくなる。それだけだッ!!

（東京都　アムルの弟君）
★2、3番めのゲームはどこにあるんですかあああぁっ!!
…竹です。



↑（埼玉県　ヘロヘロ君）★もののあはれよのう…。テレカ当り。



ご商談コーナー

景気はどがんですか？

――景気はどうですか？

（長崎県の言葉＝ゲームキャロット住吉提供）

☆このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、また業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります

☆ビデオゲーム基板、バブルボブルを2万5000円以上で売ります。買ってくれた人にはセガゲームミュージックVOL2をさしあげます。まずはWハガキで!!（〒708 岡山県津山市日上912ー1 加治雅寛）

☆キョーワインターナショナル製（アナログRGB対応）の業務用ゲームコントロールBOXに基板タイムパイロットをつけて1万5000円で。手渡し希望。Wハガキで連絡を。（〒335 埼玉県蕨市北町4ー4ー9 高野哲也）

☆ビデオゲーム基板、グラディウスを1万円以下、ブラックドラゴンを1万2000円～1万5000円、ダブルドラゴンを8000円以下、スカイキッドを6000円（以上全て完動品）、グラディウスII（新品）を7万～7万5000円ぐらいで。これらの基板は全部まとめてなら9万円で。また、PCエンジン本体を1万円で売ります。Wハガキに希望の品を書いて送ってください。（〒375 群馬県藤岡市相生町730ー17 松本清志）

☆セガGMVOL3、コナミGMVOL4、GSMセガ1スペースオデッセイ・グラディウスII（以上すべてCD）を各1000円で売ります。Wハガキで連絡して下さい。おまけにちょっとしたナムコグッズをつけます。（〒814 福岡県福岡市早良区祖原12ー12ー2 瀬口暢之）

☆セガマークIIIのソフト各種を1000～3000円で売ります。たくさん買ってくれた人には付属品のプレゼントや値引きもします。送料はそちらでもって下さい。とりあえずリストを送りますので、60円切手同封で連絡を。必ず返事を出します。（〒424 静岡県清水市入江2丁目3ー14 青木哲也）

☆セガ・マスターシステム（新品同様）にアフターバーナー、エイリアンシンドローム、ファンタジーゾーン、アストロウォーリアー、ロードオブスウォード、ハングオン、青春スキャンダル、ザ・ブラックオニキスをつけて1万円以内で売ります。（ただしRFケーブルとジョイパッドがありません）買ってくれた方にはNGなどをオマケします。希望価格を書いて往復ハガキで連絡を。（〒998 山形県酒田市駅東2ー17ー10 大場智洋）

買います

☆アーケードゲーム、グラディウスをテーブルごと買います。完動品、水平パネルに限ります。モニターサイズ、希望価格、程度を明記の上、Wハガキで。（〒031 青森県八戸市大字妙字油久保29 久保徳一方 堀井悟郎）

☆ビデオゲーム基板、イシターの復活を2万円前後で譲って下さい。1番安く譲って下さる方には、ジャレコと日物のゲームミュージックのCDか、セガマークIII＋FM＋カセット5本セットのいずれかにドラスピとワンダーモモのポスターをつけて差しあげます。まずはWハガキにてご連絡下さい。（〒509ー02 岐阜県可児市大森688ー1 道家栄治）

☆ゲーメスト創刊号から88年8月号までを売ってください。希望価格を書いてWハガキで連絡を。（〒214 神奈川県川崎市多摩区宿河原5ー20ー3 川浪吉五）

☆ゲーメスト創刊号～No.9（バラでも可、美品希望）、ゲーム基板サイコソルジャーを適価で譲って下さい。送料当方負担。連絡はWハガキで。（〒421ー02 静岡県志太郡大井川町上小杉1602 阿部真一）

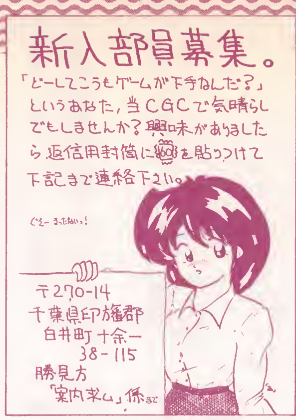
その他

☆ゲーム基板、熱血高校ドッジボール部（KーCー045DX用のハーネス付）を、あなたのダブルドラゴン（インストラクションカードと説明書付）と交換して下さい。送料こちらもち。まずはハガキでご連絡下さい。（〒500 岐阜県岐阜市上材木町374ー1 ブライトリブイトー905 小川誠）

☆私とファイナルラップでバトルしたい方、ゲーム大好きな方、お手紙下さい。老若男女問わず。返事はすぐ出します。60円切手同封で。（〒336 埼玉県浦和市大字間木1596ー6 三宅正典）

☆全国のグラII大好き、ビデオゲーム大好きのみなさん、僕と文通しましょう。男女問いません。お願いします。（〒987ー23 宮城県栗原郡一迫町王沢字狐崎20ー10 津田和幸）

☆全国のゲーメスト愛読者の皆さん、ゲームなら何でも好きという方、僕と情報交換をしましょう。性別（オカマはお断わり）年齢はこだわりません。近い所から遠方の方々、よろしくお願いします。返事は10割書きます。（〒975 福島県原町市小川町354 矢沢恵司）









お便り待ってまーす



★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。

あて先　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル

新声社

ゲーメストアイランド係

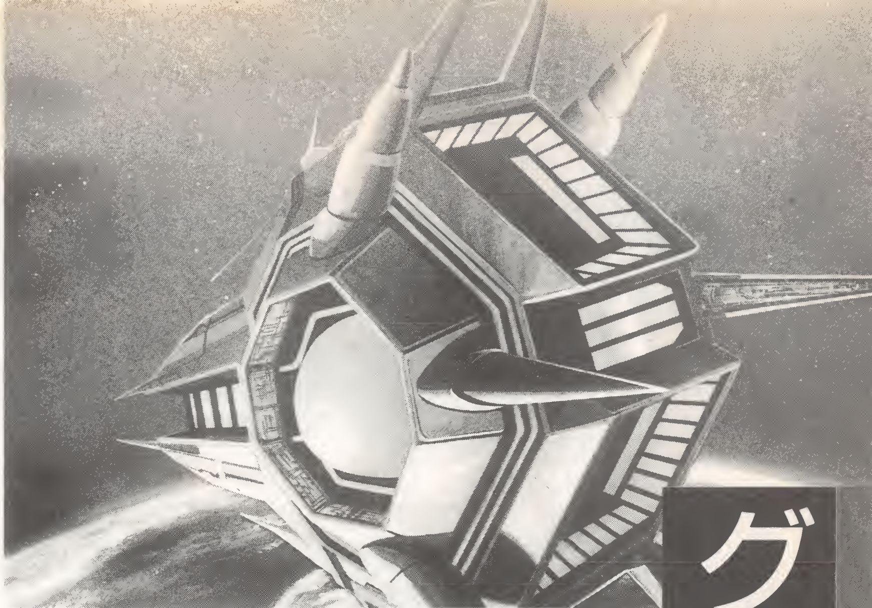
グラディウス・ワールドへ!!

アニメ「沙羅曼蛇」インタビュー

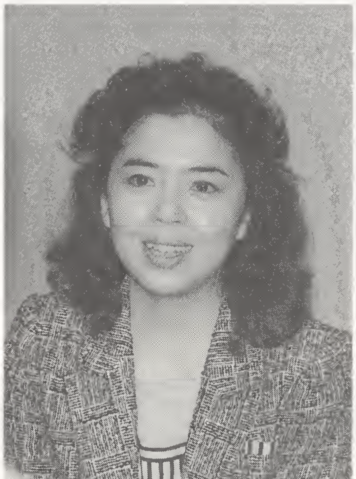
コナミ・メディア開発部(映像事業担当)
高梨由美子さん

信じられるかな? この素敵な女性が
あのアニメ版「沙羅曼蛇」、
そして11月30日に発売されたその続編
「瞑想のパオラ」のプロデューサーなのだ!
熱く語る悪の魅力、ドラゴン
そしてグラディウスへの思い…。
はっきりいって、ぶったまげました。私は。

インタビュアー…栗原桃郎　助人…オタヤン&漢



ついにあのビッグコアが!触手が!モアイ様が!動いてしまうのだ――っ!!(拍手!)



「ドラゴンを見て下さい!」と…。

――高梨さんが、このビデオをプロデュースされる事になった経過を聞かせていただけますか?

高梨…私は今映像部の責任者をしているんですけれども、コナミに入って最初に企画した作品が前回の「沙羅曼蛇」だったんです。その前は角川書店でメディアミックスを担当していたんですが、実は昔から「グラディウス」に魅力を感じていて、できれば映像化してみたいと思っていたんです。

もうひとつ、私の個人的な思いなんですけれど、ドラゴンにすごく魅力を感じていまして、「偉大なる邪悪なもの」っていうか、邪悪でも偉大であれば魅力を感じるっていうか…。(笑)

それで、当時FCで沙羅曼蛇が出て時期も丁度よかったし、スターウォーズみたいな3部作方式で、まず始めに第2話の「沙羅曼蛇」を映像化して、そこで語られていなかった秘密が明かされる、というのが第1話に当たる今回の「沙羅曼蛇ベーシック・サーガ・瞑想のパオラ」なんです。

ドラゴンへの思いでつくりました

高梨…サラマンダーというのは辞書には「火トカゲ」と出ている四ツ足の動物なんですが、ゲームの方に出てくるドラゴンも日本的な体の長い「龍」なので、今回はそれで行きましょうという事で、監督の鳥海さんに2つだけお願いをしたんです。

1つは、キャラクターデザインを美樹本さんにやってほしいと…これは前からの私の思い入れなんです。(笑)

もうひとつは、映画の「ドラゴンスレイヤー」やアニメのドラゴンを見ると、必ず全身が写っていて、しっぽまで見えてしまうとスケールが小さくなってしまうんですよ。だから、ドラゴンの全身を絶対に写さないように、それだけをお願いしたんです。

それで、ストーリーを読んで話し合っていったんですけど、とにかく監督にお会いするたびに私のドラゴンに対する思いをお伝えしていったんですよ。で、第1作ができてみると私が思っていた通りのドラゴンの描き方で、すごくうれしかったんです。

それで、「沙羅曼蛇」が出来も良くて、売れ行きも好調でしたので、以前考えていた通り第1話にあたる「ベーシックサーガ」と第3話にあたる「アドバンストサーガ」も作って、アーケードやFCに加えてアニメーションでもグラディウス3部作を完成させせようと。それで、それぞれが単体バラバラなのではなくて、全部を含めてコナミのグラディウスワールドとなって何かが起こる…とか、考えているんです。

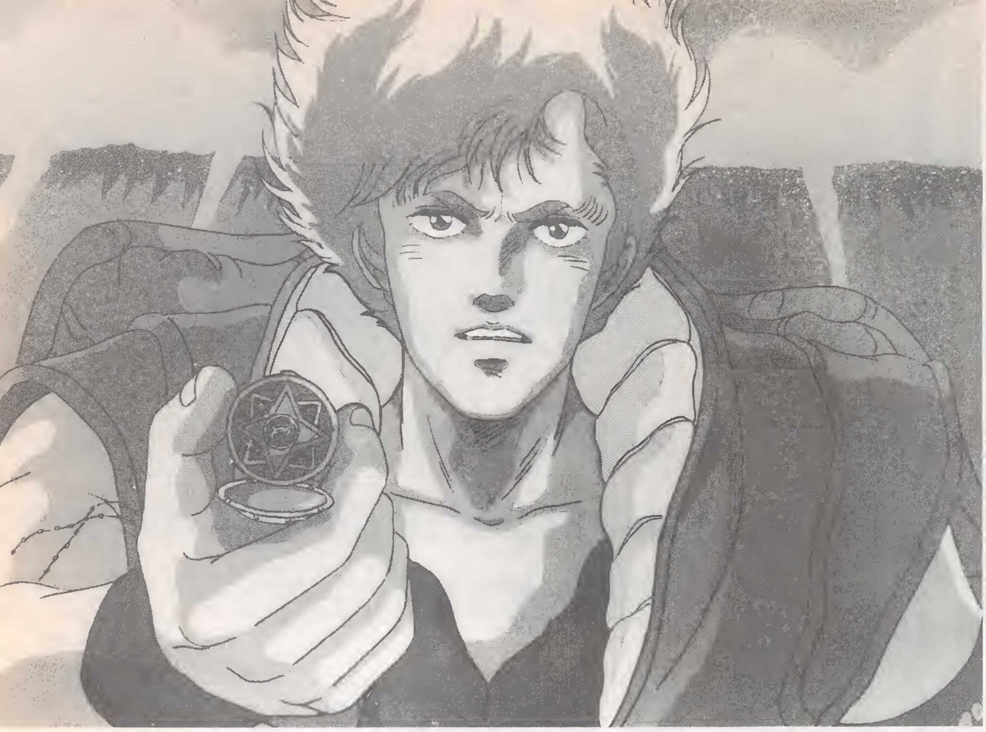
ひとつの宇宙をつくりたい

――実際に製作に立ちあっていて、前作と感じの違う点等は?

高梨…前作ではとにかく言いたい事がありすぎてセリフも多かったのですけど、今回は戦闘シーンがかなり多くなっていましたね。音楽も格調高い感じに仕上がっていてうれしかったです。

――やっぱり戦闘シーンなんかでゲームのアレンジ曲が流れるという…?

高梨…ええ、今回も入ります。試写会の時にも、そういう場所で「おーっ」と声がするんですね。



これがエイジャの赤石！…じゃなかった、えと…なんだっけ？

――先日も、小松沢さんという方にゲームやアニメ、映画といった多くのメディアが一緒になってひとつのパワーを生みつつあるというお話をうかがいましたが、その波の先駆けが前作の「沙羅曼蛇」だったわけですが、そういったクロスメディアに対して可能性を感じておられるのでしょうか？

高梨…その通りなんです。活字や音楽、ゲーム、映像といったひとつひとつのものをあわせて、1＋1＋1が3でなく5にも10にもなるような世界を作るメディアミックスというのをしてみたかったんです。個人的な事なんですけど(笑)。で、それはゲームからでも小説からでも、どこから発しても1つの宇宙ができればいいんだと思います。

好敵手に出会うということ

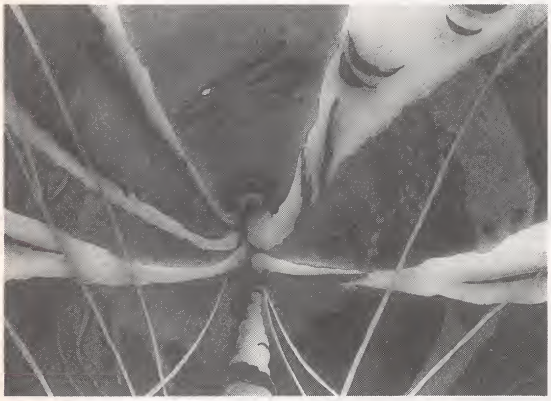
――ストーリーやメカ設定を見た所、どうもゲームでいう「グラディウス」のようですね。

高梨…そうなんです。タイトルは前作を引きついでいますが、今回の世界は「グラディウス」です。

――すると今回はドラゴンは……

高梨…出てくるんです(笑)。これは出てもらわないと困るんです(笑)。3部作を通して、やっぱり核になっているのはドラゴンなんですよ。つまり、バクテリアンという形のない敵の具象化したものが、サラマンダーなんです。

私は「悪」ってすごい魅力があると思うんですよ。悪が貧弱だったら、やっぱりつまんないですよね。だから、戦う敵は強くなければいけない。やっぱり、仕事とかであっても、これだったら負けてもしょうがないっていうような大きな敵に出会いたいという。「友達に出会うとは、好敵手に出会う事だ」なんて言葉もあるし、心が通うって事は、やっぱり相手もそれだけのものがあるって事でしょう。だから、「本当に戦ったんだ」っていう実感がもてればいいんだと思います。そういう思いが、こうドラゴンへの思いにつながったというか。



そんなこんなでアニメ版サラマンダは11月30日発売！価格は1万2千800円。

――なんでも、今回はパオラというきれいなお姉さんが出てくるそうですけれども。

高梨…ええ、デザインができてきてすごくうれしかったのは、こういう美女の役って、いつもこう美形なんだけど氷のような冷たいキャラクターでしょう。でも、パオラは本当に、ほわっ…とした、少女のようなキャラクターだったんです。それで、あぁこれはわかってくれてるな、と思いました。例えば、ドラゴンも、ただ強いだけじゃなくて、やさしさや静けさを兼ね備えているなら、それもまた魅力となるでしょう。そういうキャラクターの奥深さを出せたんじゃないかな、と思います。

作品が生きるとは？

――前作を見せていただいて、ゲームのアニメ化というより、あの作品で描かれた世界の一部分がゲームになったという気がしました。

高梨…そう思っていただけたなら大成功です。

――3作目も出るのですか？

高梨…ええ。「沙羅曼蛇」の戦いの後、惑星ラティスが立ち直って、若者達の守る宇宙がどうなるのか、バクテリアンとの戦いがどうなるのかという、グラディウスストーリーの完結編として、「アドバンストサーガ」が出ます。もう、同じスタッフがそのまま製作に入っていて、来年2月公開の予定です。

やはり、こういう作業というのはノリが大切で、同じものを作ってもおもしろさが全然違うんですね。思い入れで作品が生きるというのが、こういうクリエイティブな仕事をしていて一番のよろこびですよね。だって、誰がやっても同じなんていうんじゃつまんないですもんね。機械の計算で出るものじゃありませんし。だから重要なのは、作品にどれだけ思いをふきこめるか、それと実際に現場で仕事をして下さる監督さんやアニメーターさん達にどれだけハイになっていただけるか、あとは信頼関係ですよね。うれしい事に、スタッフの皆さんがすごく頑張って下さっているので、きっといい作品になると思います。

――では、ビデオを見る読者の皆さんに直接メッセージを…。

高梨…ドラゴンを見て下さい。(笑)あと、どうせ戦うんだったら強い敵と戦ってほしいです。なんかすごい大人ぶった言い方をしちゃったけど。(笑)

――今日はどうもありがとうございました。



こんなインタビューなら、いつでもやりたい！

求む

全ゲーメスト読者に告ぐ!!

「グラディウスⅢ開発オブザーバー」



あえて言おう
あのグラディウスのコナミが
君たちの
フレッシュなアイデア
を求めている
「グラディウスⅢ」開発への参加だ

コナミはこの秋に「グラディウスⅢプロジェクト」チームを結成。来年の発売に向けて大きく動きだしている。圧倒的な成功をめざして!!

そこで

ゲームを知り、誰よりもゲームを愛する「ゲーメスト」読者に的をしぼり、君たちのアイデア、頭脳、経験、技術を投入してほしい!! コナミからゲーメストを通じて要請があった。

さあ、どうする!!

プレイヤーとしての君の経験と鋭い考察が活かされるか、奇想天外スケールの大きな君の発想が陽の目を見るか、斬新かつ大胆な君のグラフィクスが画面の中で息づくか…それは君次第だ!!

次の内容をよく読んで、ゲーメスト読者のプライドをもってどんどん参加してくれ。

君の開発者へのスタートになるかもよ。

◆募集要項◆

【期間】
昭和63年12月1日から昭和64年1月30日まで

【締切】
昭和64年1月31日消印有効

【発表】
昭和64年6月末発売8月号のゲーメスト誌上

【実施要項】
募集は部門別募集形式をとり、各部門の優秀作品を厳正な審査により選出し、表彰いたします。優秀賞に豪華商品を進呈。

【募集部門】
①アイデア部門
例・背景、仕掛けについて
炎の背景、氷の結晶の背景など
・ボス敵について
ゴーレム、ドラゴン等
・プレイヤーのパワーアップについて
・その他
※必ずイメージラフスケッチを添付のこと。

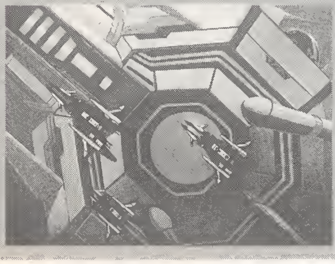
②イメージイラスト部門
例・背景について
・ボス敵について
・その他の敵について
・その他

【募集要領】
A4サイズのレポート用紙またはデザイン用紙を使用のこと。必ず封書にてお願いします。特にイラストなど送付の場合折れないようにご注意下さい。
募集用紙にアイデア部門、イメージイラスト部門の別、住所、氏名、年齢、性別、職業を明記して下さい。(書き方参照)

【賞品】
●最優秀賞
・グラディウスⅡ・オリジナル基板
アイデア部門、イメージイラスト部門……各1名
●準優秀賞
・沙羅曼蛇・オリジナル基板
アイデア部門、イメージイラスト部門……各1名
※タイトル画面にあなたの名前を書き込みます。なおこの基板は業務用にはご使用できません。
●入賞
・グラディウススタッフTシャツ……50名
●参加賞
・グラディウスオリジナルテレフォンカード…100名
(参加者の中から抽選)

【あて先】
〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社 GⅢプロジェクトチーム宛

【ご注意】
・募集作品は返却しません。
・募集作品の著作権はコナミ工業株式会社が所有するものとします。



主催…コナミ株式会社
協賛…「月刊ゲーメスト」

〈ご注意〉
応募した作品に関する映画化権その他の翻案権を含むすべての著作権はコナミ工業株式会社に属するものとします。作品の応募行為をもって応募者が上記著作権をコナミ工業株式会社に無償にて譲渡したものとさせていただきます。

ゲーム懸賞論文　私の主張

ゲーメスト/コインジャーナル共催

最優秀賞は鹿児島の藤原城嗣さん（女性・高２）

『ゲームフリークに祝福を』

応募総数156篇（152名）。そのすべてが力のこもったすばらしい作品で、選び出すのが困難でしたが…。激論の末、選ばせていただきました。

最優秀賞

ゲームフリークに祝福を

鹿児島県　藤原城嗣　（高校2年）

「何故、ゲームセンターに行ってはいけないのか？」

この疑問は、ゲームフリーク（ここでは腕は考えず、単にゲームが好きでたまらない人々と解釈して下さい）なら誰でも一度は持ったことがあるに違いない。現在、ゲームセンターへの立ち入りを禁止する校則は多くの学校に定着し、小・中・高校生ゲームフリークたちを不当に圧迫している。

しかし、僕達をここへ追い込んだインベーダー・ブームは、他の娯楽に比べて非常に進歩の速いコンピュータ・ゲーム界では遠い過去に過ぎない。（実に、もう10年も前のことだ。）多くが変わった。

それなのに、校則とそれに伴う「不良」のレッテルは10年前と何等変わることはない。これは、あまりにも不条理な状況だ。ゲーセンの外では不良とそしられ、ゲーセンに行けば補導員や不良に苦しめられ…。ゲームが好きだということは全然悪いことではない。それなのに何故、今でもこんな状況があるのか？　そして、僕達には何が出来るのだろう？

そんな疑問に対する考えを明らかにし、聞いてもらいたい。それが僕がこの論文を書こうと思ったきっかけだった。

全ての発端は『スペース・インベーダー』だった。大ブームに伴って金目当ての犯罪が続出し、その抑制策としてゲーセンへの立入りが禁止された。ブームが下火になった後ビデオゲーム自体が忘れられ、やがて自然消滅したなら、それで問題はなかった。

だが、『ゼビウス』を皮切りにビデオゲームはAV面において急激な発達を遂げ、文化雑誌にビデオゲームの記事が載ることも珍しくなくなり、とりわけゼビウスはいわゆる文化人に大ウケし、ビデオ・レコード化の先駆けとなった。

この時からビデオゲームは「文化」と呼んでも差し支えないものになり、それに伴ってフリークの意識も変化する。概して、どんな分野においてもフリークは論争好きである。ビデオゲームはそういった論争のネタになりうるほど奥の深いものになった。こうしてゲームフリークの尽きる事のない論争が始まった。コスリ、ギアガチャといったモラルの問題、面白いゲームとは何か？　オペレーターの態度について…しかし、真っ先に誰もが考えなければならなかったのが他ならぬ「ゲーセン立入禁止」である。

「ゲーセン立入禁止」に関する学校側の言い分は、大方どこの学校でも「不良の溜り場」「金と時間の浪費」である。親しみのある店がある人達には、特に前者は納得のいかない所だろう。

実際、ゲーセンが新風営法で営業時間を規制されてからというもの、特にメーカーの直営店は、照明を明るくしたり店員を増やしたりと健全な雰囲気作りに努めているし、僕もある店（直営ではない）の手洗いで「ここでタバコを吸った人は警察に通報します」という張り紙を見たことがある。しかし、こういった努力が報われているかというと、決してそうではない。（特に地方）相変わらず校則はゲーセン立入禁止だし、ゲーセンにいるところを見つかれば問答無用の厳しい罰則が待っている。

何故、オペレーターの努力は報われないのか？　それはおそらく、ゲーセン側がどんなに努力しようとも、学校側にはそれは無意味なことだからだろう。照明が明るくなろうと、店員が増えようと、教

最優秀作　賞金５万円と盾
「ゲームフリークに祝福を」
鹿児島県　藤原城嗣（16歳　女性）

１席　賞金３万円と賞状（２名）
「デュアルウェイの青春」
和歌山県　岡見頼子（16歳）
「いまどきのゲーム」
長野県　荻原冬樹（15歳）

２席　賞金２万円と賞状（３名）
「ゲームフリークはグラⅡと戯れる」
東京都　井之上正浩（20歳）
「純粋なゲーマーとして言いたいこと」
愛媛県　八塚国博（17歳）
「思い出、そして未来への期待」
大阪府　多根清史（20歳）

３席　賞金１万円と賞状（４名）
「ゲームセンターはなぜ悪い」
大阪府　高橋功（17歳）
「僕とゲーム
奈良県　山本靖彦（16歳）
「女の子がゲームセンターに行かない理由」
宮城県　高嶋涼子（12歳）
「ハイスコアと受験戦争」
長崎県　田川孝（21歳）

佳作　図書券3,000円分
「ゲームセンターについて」
鶴田秀明（14歳）
「ゲームセンターのあるべき姿」
東京都　朝島友隆（20歳）
「つらい思いをしてゲームをやった経験」
新潟県　佐藤正人（14歳）
「私とゲーム」
岡山県　大谷勝（19歳）
「ビデオゲーム業界に物申す」
東京都　美馬政宏（21歳）
「グラディウスⅡの魅力」
岡山県　藤井英一（16歳）
「ゲームのある風景」
長野県　丸田靖（17歳）
「ゲームはどうしてダメなのか」
岐阜県　司児俊二郎（15歳）
「なぜゲームはよくないのか」
秋田県　佐々木健司（15歳）
「時事情報」
秋田県　佐藤清光

特別賞
「子供に健全な遊び場を」
長野県　島田武（オペレーター）

参加賞　その他全ての作品。

師にはゲーセン、なのである。一旦「不良の溜り場」というイメージが定着してしまった以上、自分の所の生徒はそんな厄介な所には関わらせたくない…真実を知るより長いものに巻かれている方がいい。要するに、かの校則を支えているのはモラルとかいった上等なものではなく、世間体なんていう汚らしい意識に過ぎない。

　前述した金と時間の浪費にしても、時間をかけるのはどの趣味も一緒だし、金の浪費はというと、これは家庭の躾（しつけ）の問題で、もともと校則で関与するのは大笑いモノの過保護だし、浪費しても「あー今月もビンボーだ」とぼやく程度で終わる人が多く、窃盗につながる人はごくわずかである。（実際、僕の先輩にR-TYPEに2万円つぎこんだ人がいたが、いい人だった。）窃盗をした人間がいたとしても、そんな連中と一緒にされるのはまっぴらだし、学校側よりゲームフリークの方が切実にそういった連中の排除を願っているのは自明の理である。

　だが、僕達ゲームフリークにはそういう無理解な学校側より、もっと厄介な敵がいる。そのことに気づいたのはごく最近だった。

　ゲーメストの88年2月号に、単独で校長先生に訴えてゲーセンへの立入を認めてもらった人の投稿が載っていた。僕はこれを読んでとても感動した。僕がゲームフリークとしてずっと憧れ続けていた光景そのものだったからだ。

　そこで僕は、ゲーセンに対して無理解な（と言うよりは何も知らない）女生徒にこの話をしたらどう反応するかと思い、ある日近くにいた極めて平凡な女子にこの話をしてみた。もちろん、これによって少しでもゲーセンに対する認識を改めてくれたら…と淡い期待を抱きつつ。だが、返ってきた言葉は見事に僕の期待を崩し去った。

「でもぉ、やっぱり、ゲームセンターはいけないよぉ」

　僕はショックだった。しかしこの返事から、僕は一つの事実に思い当たった。それまで僕は、ゲームフリークが真っ先に排除すべきなのは、いわゆる不良だと思っていた。不良さえいなくなれば、まず自分達は恐喝に合わずにすむし、落ち着いてゲームができるし、そして何よりゲーセンのイメージアップにつながり、それによってゲーセンへの出入りも自由になる。そう考えていた。しかし先刻の言葉を思い出してほしい。

「でもぉ、やっぱり…」

　いけないものは、いけない。先の言葉を発した彼女はいかにも現代の女子高生といった風情で、ビデオゲームには興味を持たず、それ故、小学校の時から「ゲーセン立入禁止」について何の疑問も持たずに育ってしまった。今や彼女にとって「ゲーセン立入禁止」は水が上から下へ流れるのと同じような常識に過ぎない。

　そして…。僕達ゲームフリークよりも、彼女の様な人間のほうがはるかに多いのである。僕達ゲームフリークは「少数派」＝「異端者」なのだ。だから理屈では僕達が正しくても、ろくに考えずに僕達を「校則を破る不良（異端者を遠ざける心理がはたらく）」とみなす人々が多いために、僕達は「不良」とみなされてしまう。つまり、僕達ゲームフリークの最大の敵は、大衆の僕達に対する無関心だと言える。

　もっとも、興味は人それぞれだから、ビデオゲームに無関心だからと他人を責めるわけにはいかない。しかし、他の趣味が大衆に知られなくても特に問題がないのに対し、ビデオゲームは大衆に実態が知られなかったばっかりに、それ自体の急激な変遷にも関わらず、一般人の認識は10年前と同じという理不尽な状態になってしまった。

　この状況を変えていくには、大衆の目をわずかでもゲーセンに向けさせ、ゲーセンの良い面をアピールしていくしかないが、それは非常に困難なことだ。僕も考えたが、全国的に一勢に新聞に意見を投書するとか、カンパして意見広告を出すとか、ゲーセンを不健全に描写しているドラマ等を見つけたら言論で袋叩きにするとか、愚にもつかない案しか考えつかなかった。しかしこれは、僕達がやらなければならないことだ。

　忘れてならないのは、かの校則はビデオゲームとフリークに対する中傷に他ならないということだ。僕はビデオゲームと、ゲームフリークの友人達が好きだ。ゲーセンに行けないこと自体、かなり困ったことなのは分かり切ったことだが、僕はそれ以上に、自分の好きなビデオゲームやゲームフリークが不当に侮辱されるのが許せないのだ。僕のこの気持に共感できる人は、自分に誇りを持っていいはずだ。この感動することも批判することも出来ない人間が実際に多いような風潮の中で、自分が好きな事柄が侮辱されるのが許せなかったり、夢中になってゲームをすることが出来るということは絶対に光っている。そして何よりも、僕達はゲームフリークであることによって、何も考えてない一般大衆よりも一つ多く真実を知っている。

　そうやって身をもって偏見のいいかげんさを経験することによって、他のことに関しても常に偏見に惑わされないように気をつけるようになっていく人も少なからずいるはずだ。とにかく、「ゲーセン立入り禁止は、絶対間違っている！」と、一度でも真剣に思ったことのある人は、自分を誇りに思っていいはずだ。間違った校則を破っているからといって、どうして後ろめたく思う必要があるだろうか？　僕達は正しい。それを大衆に知らせる必要がある。

　僕達の、この圧迫された状況は、まだまだ当分続くだろう。一般大衆に対して、僕達はあまりにも無力だし、今の状況に妥協して、補導されたら補導されたで笑ってすましてしまうようなゲーマーもいるから、実際のところ、僕のこの文章を心底共感しつつ読んでくれるようなゲームフリークはほんのわずかだろう。

　僕は現在、高校2年生。あと一年と少しで（受験がうまく行けば）ゲーセン立入禁止は解ける。しかし、僕の下の世代がまた同じ目にあうことを考えると一概には喜べない。しかし、ゲームフリークが今の状況を打開するためにたゆみない努力を続ければ、いつかは、きっと祝福される日が来ると、愛すべきビデオゲームやゲームフリークに出会う度に、僕は確信せざるを得ないのだ。

☆プロフィール…藤原城嗣。実は女の子。鹿児島市で高校2年生している。「私にはもはやコンピュータで飯を食っていく道しか残されていない」と嘆く彼女であったが、妹（中2）も藤原景清というペンネームを持つゲーム大好き人間なのであった。

●受賞の言葉…うーむ、でも本当に信じられない！　読み返してみるとすごく激高した文章で、これが人様の前に出るなんてハズカシイ！　でも人に読んでもらいたい一心で書いたんだし…私って幸せ者だなーっと。



1席

いまどきのゲーム

長野県　荻原冬樹（高校1年）

「最近のゲームはアイデアが欠落している」

　いつの頃からだろうか。ちょっと名のあるゲーム誌上でなら、必ずささやかれる様になった言葉である。現在のゲームはビジュアル、サウンドはもとより、卓越したストーリー性、ハードの進歩による斬新な操作系列など、過去のゲームとは雲泥の差があると思われている。ゲーセンのシチュエーションも向上してきた中、何故アイデアの欠落が叫ばれるのか。何故過去を振り向く人が存在するのだろうか。言及せねばなるまい。

　確かに今のゲームに慣れた一般人からみれば、昔のゲームなど「古代の遺物」に等しい。だが現在のゲームにある種の淡白さがあるのも事実だ。ゲーム展開は一貫していて、頻発するイベントさえ底見えしてマンネリ。ストーリー性とゲーム性の相乗効果が空回りし、プレイしていてシラけてくる。過去のゲームに付随していた「胸踊るような」ものが無いのだ。いや、無いというよりファクターが希薄になってしまったということだろう。

　何故だろうか？　主観論ですまないが率直に書かせていただこう。こうなってしまった原因と責任は、やはりメーカーにある。つまり昔のゲームが持っていた洗練されたアイデアのコンセプトを、時代の変遷――ハードの発展途上で忘れてきてしまったのである。その結果、ゲームメーカーであるのに、「ゲームとは何か」、「どのような



●受賞の言葉… 月並みな言葉ですけど大変嬉しいです。それ以外形容しようがありません。本当に。

ゲームが面白く売れるか」がよく分からなくなってしまったのだ。リメイクブームもその一端で、二番煎じを続々と競って発売するようでは、ゲームメーカーの名が泣く。

現状をよく目を凝らして見てみよう。今のゲームのあり方には屈折したものがあるのが肌で感じられるはず。先にも書いた「アイデア不足」の他に、問題点として筆頭にあげられるのが「初心者虐殺的難易度志向」だ。

今のゲームはとにかく難しい。本来ゲーセンで歓迎されるべき初心者が、とても遊べた難度ではないのだ。下手をすれば30秒程度でゲームオーバーになってしまう。このようなゲームが幅をきかせれば、短寿命化に一層拍車をかけることは明白。これでは初級者（又はゲームがあまり上手くない人。僕もそうだが……）が寄りつけぬ状況になってしまう。別にゲーセンを外部から隔離し、画一的なエキスパートゲーマーを育成しようと考えてる訳じゃないんでしょう？ 初心者でも気楽に楽しめる位の難易度にして欲しい。本当にそう思うのだ。安直に難易度を上げても、インカム向上は絶対に望めまい。ゲームが娯楽文化として大衆性を目指していくならば、メーカーは超難度志向を改善させねばならないのだ。

最近のハイスコア戦争は激烈さがエスカレートする傾向にある。ゲームの難易度が高く、誰にでも出せない得点だからこそ、一度全国トップ級のスコアを弾き出したりすれば、正にヒーローであり名声は欲しいままだ。つまり、ゲームは自己顕示欲を満たす格好の舞台なのである。難度が高ければ高いほど、見返りの栄光は肥大化してゆき、ハイスコア戦争の規模が大きくなる。まったく悪循環である。

ゲームを娯楽として楽しむのではなく、顕示欲のための道具として利用しているだけ――。形骸と化すゲームも哀れだが、ゲームをプレイしていながら、事実上ゲームの楽しさが理解できない人間の方が悲劇的ではなかろうか。最終的にプレイヤーのニーズに答えるのがメーカーの使命であろうし、我々はプレイヤーの不満をいち早くキャッチし、軌道修正をしてくれるメーカーを望んでいるんだ。

現在のゲームについて悪態ばかりついてきたが、今のゲームが荒唐無稽の代物かというとそうでもないのだ。

例えば体感ゲーム。この手のゲームは賛否両論あるのだが（僕は肯定派）ゲーセンを大衆のレジャーの場にしようとするメーカーの意欲的な姿勢は買えるのではないだろうか。体感をセガの独壇場にできたのは、誰もやろうとしなかった新機軸の事を先駆者としておこなったからである。今のメーカーには、新機軸の事項に挑戦する心意気が足りないのだ。現状に甘んずるな。常に一歩抜きんでろ。体感ゲームも単なる終始一貫では困る。より一層の精進を期待したい。

現在のゲームは「ダイヤの原石」であり、どのようなゲームであっても、革命的な輝きを放出することができる可能性を秘めているのだ。

それをアイデアの練り不足や難度調整のミスにより、ゲームの可能性を潰しているのだ。残念である。

メーカーだってゲームの可能性について暗中模索し、悩んでいるだろう。その上我々プレイヤーがメーカーにかける期待は大きく、心から嘆賞できる革命的なゲームの出現を待ち望んでいる。メーカーもプレッシャーで非常に苦しいだろうが、頑張ってほしい。

現在のゲームへはねぎらいの言葉はやろう。だが面白いとは言わない。メーカーの奮起を期待する。

健闘を祈ろう。

1席

デュアルウェイの青春

和歌山県 岡見頼子（高校2年）

私は今年でGAME歴9年になる。でも、本気でGAMEに燃えだしたのは中学3年のとき。受験を目前にひかえた冬のある日のこと。当時、学校帰りの駄菓子屋で50円ゲームをやる毎日だったが、久々にスーパーのゲームコーナーに出向いていったのが運のツキ。たった1回のプレイで、すっかりOUT RUNっ子になってしまったのだ。

それ以来、ずっとOUT RUNが好きで、今でもたまにプレイするけど、いやー、ホントにこのGAMEはいいねー♡私はこのGAMEを通してたくさんの思い出ができたけど、その思い出のすべてが一つの"ドラマ"であったように思う。

「フンッ、たかがゲームで…」など思わないで下さい。だって、私にとっては本当にドラマであり、青春の1ページを飾るにふさわしいものなのだから。ここは一つマジメに私の話につき合って下さい。

ドラマは、M・Uという一人の男の出現からはじまる。

このM・Uという男、当時クラスメイトであり、ゲームの腕もなかなかのもんで、同じゲーマーとしては、ライバル意識を少なからずとも抱いていた相手だった。コイツは私がOUT RUNに初めて会って喜んでいる目の前で、ゴールを見せてくれた、にっくきヤツである。はっきし言って、くやしかった。それで、その時私はこう思ったんだな。必ずM・Uよりうまくなってやる！ それまでは何があってもOUT RUNをやめないぜっ！ と。

でも、今思えば、OUT RUNに初めて会ったとき、もしM・Uがいなかったら、私はここまでOUT RUNに燃えることはできただろうか？ こんなにOUT RUN大好き娘でいただろうか？ ……たぶん、ちがうと思う。そりゃ、好きでプレイしてゴールもいけたかもしれないけど、でも、マジで燃えることはなかったんじゃないかな。やっぱり私には、ライバルという存在がないとダメみたいだ。なぜなら私が上達したGAMEには必ず、「ライバル」と呼べる、すごいヤツらがいたのだから。

こうして、「打倒！M・U」という目標から、私のOUT RUN'S STORY『デュアルウェイの青春』が始まったのである。

それからというもの、ヒマと金さえあれば、例のゲームコーナーに出かけていき、1回々々のプレイで覚えられるものは、すべて覚えた。コース、敵車の動き、コーナリングのタイミングからステアリングの感覚まで…。そして帰りには、BGMを口ずさみながら自転車をぶっとばすのであった。

それに、学校に行ったら行ったで、授業中、どこからかBGMが聞こえてきて、頭の中をテスタロッサが293km/hで走りまわる。ノートは攻略法とコースマップでまっくろ。え!? 塾ですか？ そんなもん行ったことありませんよ。ハハハ。このように勉強には全く縁のない生活だったけど、受験には、しっかりクリアしてしまったのである。

さて、受験も終わったし、OUT RUN、OUT RUN♡

この日は、スーパーの近くのボーリング場のゲームコーナーでプレイした。設定は75秒、敵車ハード、海外バージョン。ちなみに、スーパーのほうも海外VER.だったりする。この日は調子がよくて、4面のホイートフィールドあたりから、「今日は行けるな！」と意識しだして、慎重に、スローインファーストアウトでコーナーをきめ、念願のD・Wにゴールイン！ ああ、生きててよかった。今までGAMEやってて本当によかった。こんなとき私はそう思うのである。

それから私は、どんどん腕をあげていき、いつのまにか、国内・海外両バージョンともクリアし、そのまま急加速して、あっという間にM・Uをもぬかしてしまっていた。

でも、ここまできたら、もうやめられないぜっ!! 次からは「目指せ、日本一！」を目標に、私は再びスタートをきったのである。

私は、ほとんど毎日、OUT RUNをプレイしていた。学校帰りにゲーセンへ直行。休日も朝からゲーセン。一見変化のない生活のように見えるけど、全くそんなことなかったなぁ。毎日スリルいっぱいで楽しかった。

私がOUT RUNをやっているときは、たいてい何人かギャラリーがいて、すごいときなんか、筐体から降りられないくらい。一口にギャラリーって言っても、いろんな人がいて、ガキや兄ちゃん、じーちゃん、はては外人さんまで、

ゲーム懸賞論文 私の主張

●受賞の言葉… 感動です！読者のみなさんに対するメッセージのつもりですが、どうでしょう!?



私は、そのほとんどの人と友達になった。不思議と言葉が交わせて、まるで違和感がない。たまに、「お金出すからゴール見せて」とか「教えてくれ」とか言われて、お金がないときでも、みんなでワイワイやったもんだ。

ハズいこともあった。気合い入れすぎてハンドル折っちゃったり、ギアチェンジを忘れてて、もう少しおそかったら、ステージーで終わるとこだったって時も。

最高におかしかったこともあった。それは、私がBGM、MAGICAL〜でプレイ中、M・Uが、ジョーダンのつもりで筐体にケリ入れてきて、そのショックでBGMが暴走して半音ズレたMAGICAL〜になってしまったのだ。M・Uにけられたとき、「バカヤロウ!!」と、どなってはみたものの、BGMがあんまりマヌケなので、ゴールに着くまでバカ笑いが止まんなかった。あの状態で冷静にプレイできるやつがいたら、ヘンタイだっー！　その後、M・Uが私に殺されたのは言うまでもない。

他にもいろいろあったけど、一番印象に残っているのは、〝ベストタイム5′03″63″〟。べつに、どうってことはないタイムだけど、これを出したとき、私は手にケガをしていて包帯をまいた状態でプレイして出したものなんだ。しかも当時、あまり知られていなかった、ケムリだしを加えてのプレイだったので、30人くらいのギャラリーが、みんないっしょに感動してくれて、それがすごくうれしかった。気分はほとんどヒーローだったなぁ。

それで、私はこのときから、少しでもギャラリーが感動するようなプレイをするようになった。だって私なんかのプレイを足を止めて見ててくれるんだもん。ギャラリーが私に力を与えてくれるんだ。

まぁ、いろいろあったけど、それでは最初のほうで言ってた、「目指せ、日本一！」はどうなったかというと、ダメだった。決してあきらめたわけじゃない。理由はあの、「ギアガチャ問題」にあるんです。ギアガチャ過剰のため故障機が続出したでしょ。私が通う某ゲーセンにも故障が出てしまったんですよ！　何度なおしてもすぐこわされる。店員さんもかわいそうだし、何よりもOUT RUNがかわいそうで、店長さんに申し出て「ギアガチャ厳禁！」の紙を筐体にはりつけ、私もケムリだしをやめて、注意するほうにまわったのです。

友人には、「筐体こわしてまでベストタイム出したくない。そこまでして日本一とりたないわいっー！」と硬派にきめたが、内心こんなことで終わらすのは、すごくくやしかった。

でも今は、これでよかったと思ってる。私にとっては、日本一より大切なことだったのかもしれない。それにギアガチャやる人も、そんなにムチャクチャなことしないようになったしね。私はOUT RUNが好きだから、やっぱり元気に動いていてくれるのが一番さっ！

あっ、でも誤解しないで下さい。私は「ギアガチャ・プレイヤーは悪い！」と言ってるんじゃありません。あれだって、言ってみれば、テクだぜテク!!　でもやり過ぎてこわしてしまうのは、いけないでしょ。だって、自分だけがプレイしてるわけじゃないんだから。

たくさん書いてきたけど、これはまだ、ほんの一部。

私はOUT RUNに出会ってから今まで、たくさんの〝思い出〟という宝物を得ました。ギャラリーや個性いっぱいのプレイヤー達。OUT RUNを通じて強く実感した、「やればできる」ってこと。私がOUT RUNをプレイしてきた中で得たものは本当に数限りないもので、その一つ一つが光輝くCRYSTAL MEMORIES。

こんな素敵なものを与えてくれた、OUT RUNに感謝♡そして、このすばらしいGAMEを世に送り出して下さったSEGA様に感謝感謝♡そうそう、SEGAさんに感謝って言えば、本社の方にOUT RUNのことで手紙を書いた際に、OUT RUNのポスターなど、たくさん送っていただいたことがあるんです。本当にありがとうございました。

これから先、長いHARD ROADを走っていく中で、これだけは忘れずに走りたいな。それは、「常に目標を持って、こうと決めたらアクセル全開！　どんなに失敗しても、無駄無駄無駄ァーとわかっていても、人から貧弱貧弱ゥゥと言われようと、最後まであきらめずに走りとおすこと」こんな走りができたなら、誰もがBEST OUT RUNERS!!　どんなに下手でも、たとえステージーがクリアできなくても、こんな走りができるのなら、私はその人を〝BEST OUT RUNNERS〟と呼びたい。

これはゲーム以外のことでもそう。本当に大切なのは〝結果〟じゃなくて、そこに行き着くまでに自分がどれだけ努力できたか、だと思う。

あなたは今、何か目標を持って走っていますか？　目標がない、今何を目指して走っていいのかわからない、そんな悲しいことないじゃないかぁ！　若いうち、まだ失敗が許されるうちに、思い切って走ろうぜっ！　まわりを気にせず、自分の道を！

いろいろと書いてきましたが、最後に、これを読んで下さった人が、みんなBEST OUT RUNNERSになりますように!!

※次号からも引続き入選作を発表していきます。

総評 すばらしい作品ばかり

応募総数156篇、152名。

初めての試みとしては大成功と言えるでしょう。

一般的には、これを自画自讃と言う。だが決して自画自讃とは言わせないだけのパワーと熱意が応募作品の全てにみなぎっていました。すばらしい原稿でした。ありがとう。

中高校生を中心に、大学生、さらに社会人、とゲームを愛する人たちの論文の山の前に、審査員一同うれしい悲鳴をあげたほどです。

選考方法はまず全応募作をテーマ別に6分類しました。（①ゲームセンターへの批判　②私とゲーム　③最近のゲームへの批判　④ゲームの魅力　⑤偏見への怒り　⑥その他）。

各テーマ内から候補作を審査員5人の投票により選出、その中から入選作を選考…という形で審査はおこなわれました。

最優秀作「ゲームフリークに祝福を」（藤原城嗣さん）は満場一致での入選。以下得票数等を考慮に入れ、一席から佳作までを決定しました。

今回女性の応募者は3名で、その3名が最優秀作、1席、3席に入選。見事でした。テーマはそれぞれ「ゲームへの偏見」「ゲームの魅力」「女性ゲームプレイヤーについて」と異っていますが、女性の感受性の高さが感じられ、審査員の高い評価を得ました。

おしくも選にもれた作品にも、「自分のゲームに対する熱意を誰かに伝えたい」という心が満ちあふれており、「このような機会を設けてくれて大変うれしかった」と論文の最後に付記してある作品がめだちました。普段このような作品を発表する機会がないため、心の中に積ったものが今回出てきた、ということでしょう。

これら全ての作品は、ゲーメスト及びコインジャーナルの編集関係者だけが目を通して終わり…というものではなく、プレイヤー、ゲームメーカー、オペレーター等ゲームにたずさわる業界の人々、そして教育関係者等々の方々に読んでいただきたいのです。

これらの作品を通じて、ゲームを愛する者の心が感じ取れるはずですし、ゲーム場は不良の溜まり場という常識がいかにナンセンスであるかということが分かるはずです。

ゲームはスリルに満ち満ちた創造性豊かな遊びであり、質の高い趣味であるということを、私たちはこれからも皆さんと共に声高らかに社会に訴えていきたいと思います。

（御旅屋）

憧れのビデオゲームを君のもとに！

新製品

静かに楽しみたい君はヘッドホンで!!

ACCESS-TWIN

●アクセスが自信を持ってお勧め出きるMulti Typeコントロール・パネル●

①



①ACCESS-TWIN

■7×23×42(cm)
■2レバー・6ボタン。
■ビデオ端子付対応。
■アナログRGB端子対応。
■ヘッドホン装着可。
■その他の装置については仕様書をどうぞ。

②TVG-P 40×40×45(cm)

ご家庭でビデオゲームを楽しんで頂くためにシステムを簡略化、かさばるテーブルはいりません。

③ZERO-ONE

16.5×26(cm)

④PCB

多数在庫あります。

⑤テーブルゲーム機

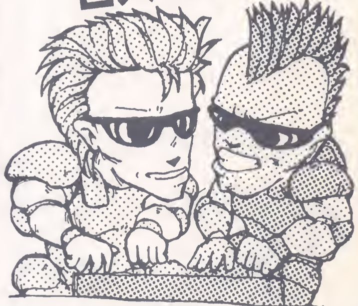
14インチ、18インチ

②



③

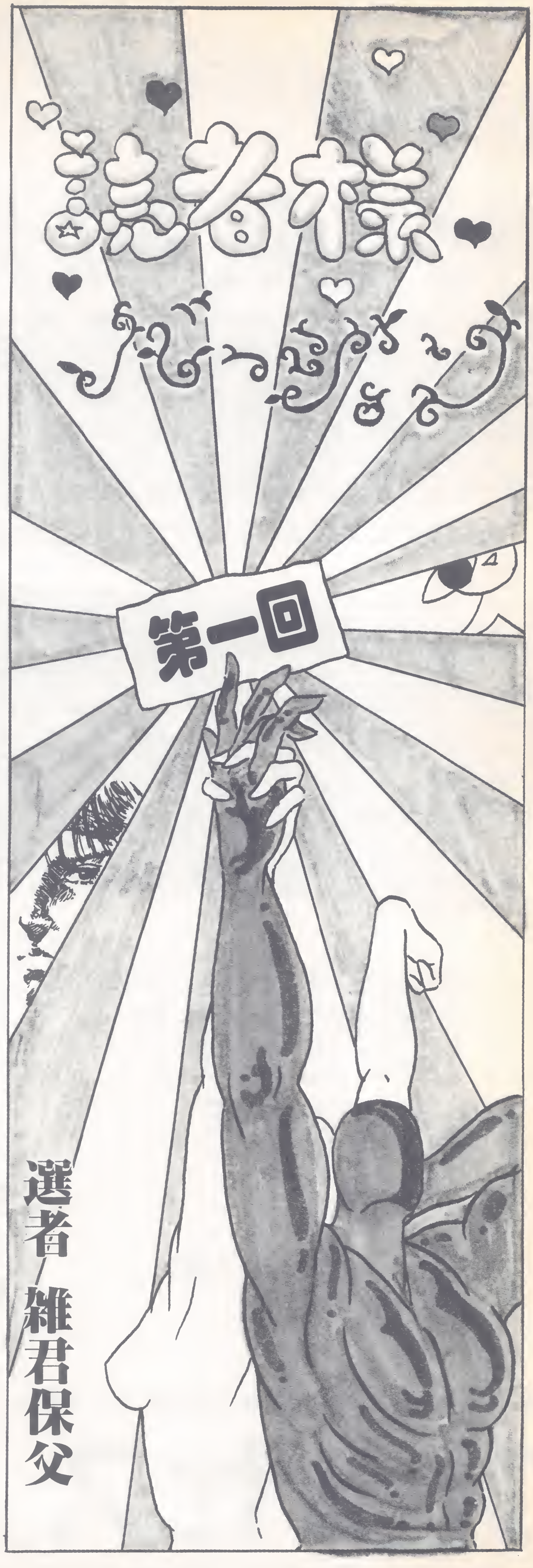




●詳しい資料は60円切手を２枚同封して下記までご請求下さい。

アクセス G1係

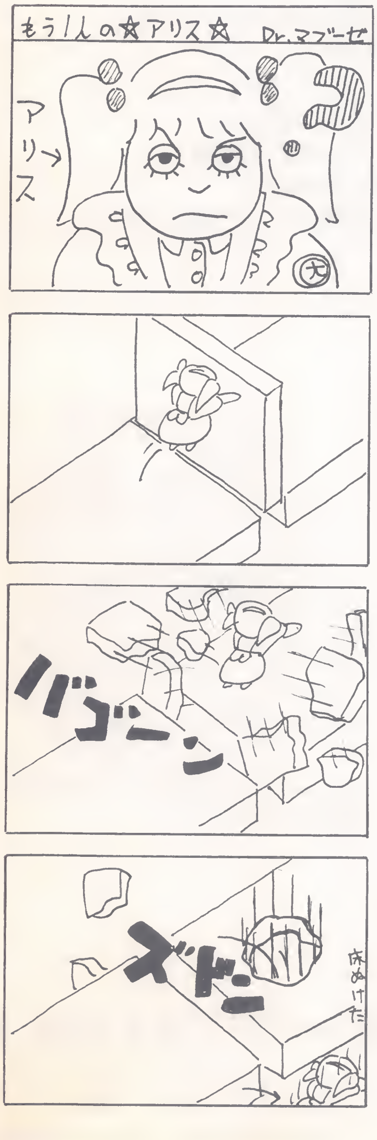
☎(0425)36−7131(代)
〒190 東京都立川市砂川町8−62−5





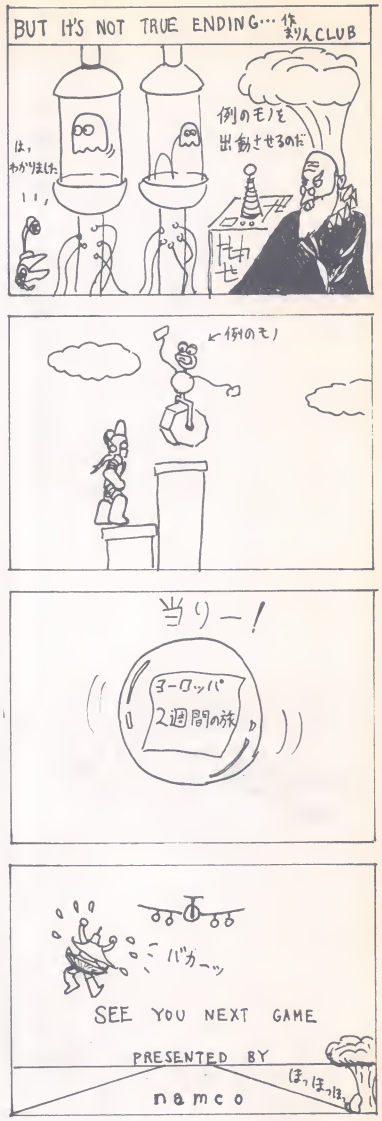
▶チョッパーマンII君（東京都）

●ふう…うふ♡（回文）とまあそれはともかく彼の一番評価されるべき点は、このコーナーに投稿募集してから一番最初に送られてきたというトコロにある。



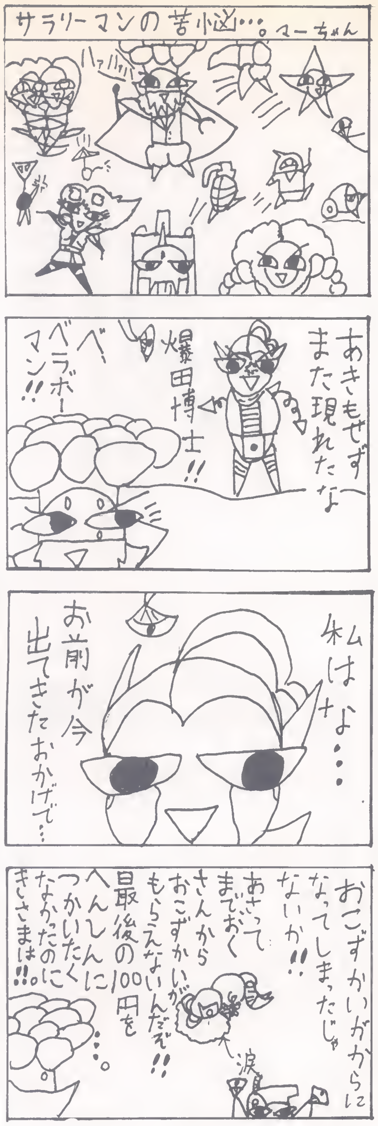
◀Drマブーゼ君（新潟県）

●多かったアリスネタの中でもこれは力押しの1本。なかなか有無を言わせないモノがある。ところで㊅とゆーのは何？　ハム？



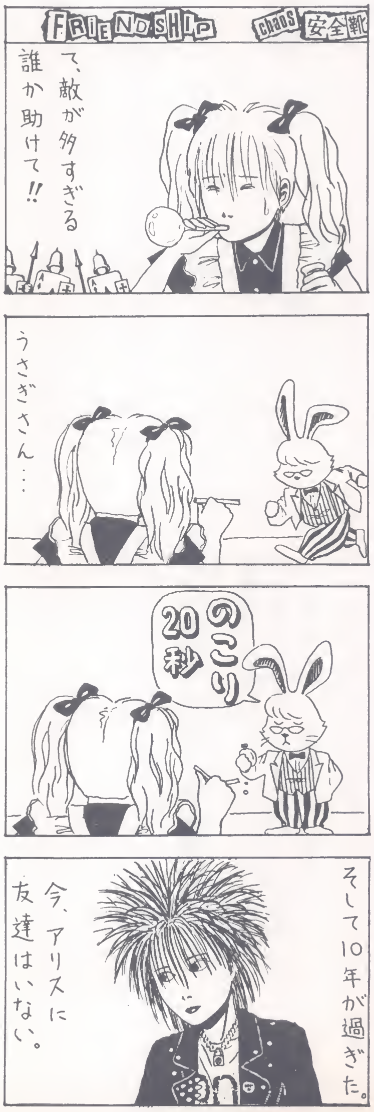
▶まりんCLUBさん（東京都）

●これはなかなかうれしい。ちなみにワタシは福引とゆーと大体まわした分だけティッシュをもらって終わり、とゆーパターンが悲しいまでに多い。チェルシーの詰め合わせがあたった時は、人生の運を全て使い果たしてしまった気がしたものだ。



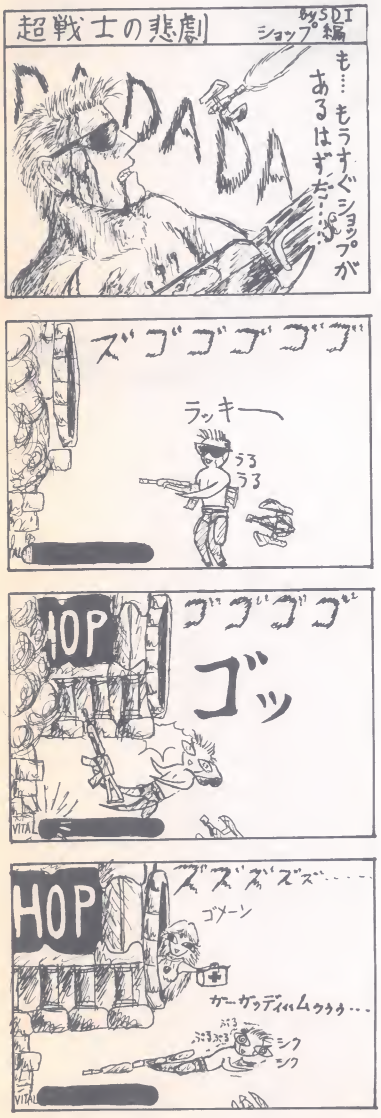
▶マーちゃん君（大阪府）

●うってかわってこちらはなかなかさびしい。うつぶせてむせび泣くベラボーの背中に日本人サラリーマンの鬱屈した心情がうかがえる。皆もおとーさんを大切にしよう（笑）。



◀安全靴君（福岡県）

●手慣れたカンジの1本。このオチは彼にしかできまい。P・N・D（パンクス ノット デッド）とゆーわけでさらなる精進を望んじゃうぞ。いい？



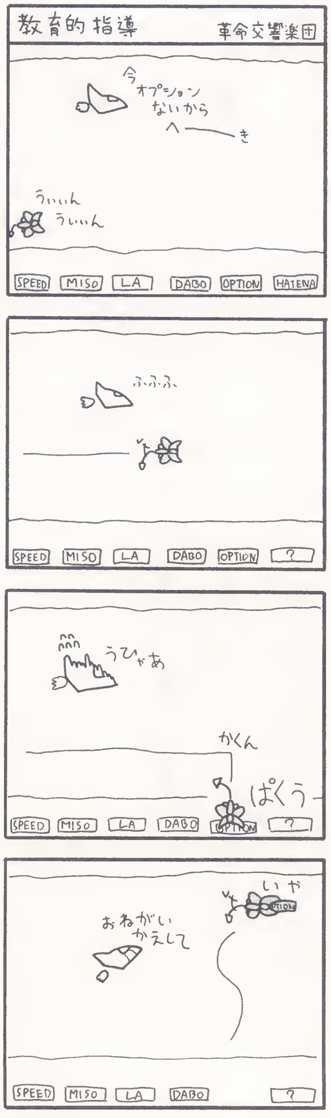
◀SDI君（千葉県）

●これも多かったロストワールドネタ。シルフィーのだし方がイイ。目玉キャラ（?）を使った多くの作品の中でも、かなりワタシの味をつかんでいる1本ともいえる。



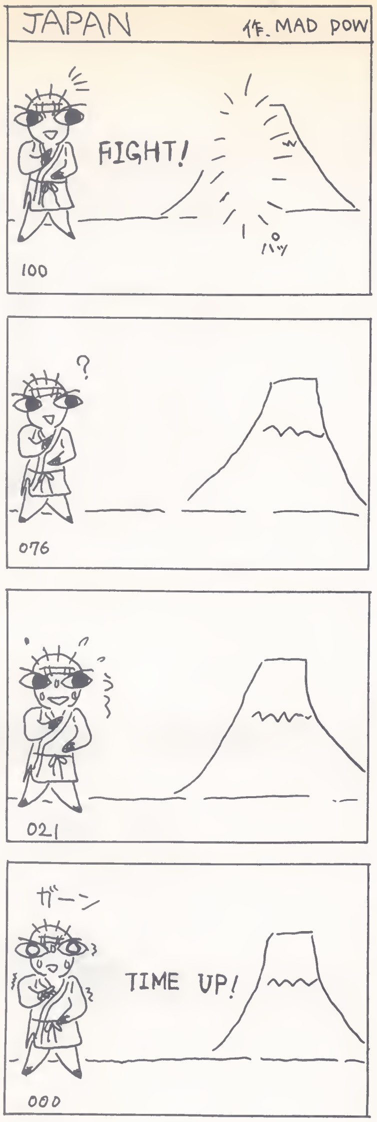
▶山三君（大阪府）

●いーねいーね♬彼はなかなか多くの投稿をこのコーナーにしてくれている。送ってもらった写真の歯医者だが、一度直に見てみたい気がする。歯を看てもらいたいとは思わないけど。皆にはわかんねーかゴメンあはは。



◀革命交響団君（千葉県）

●このどっかネジれた物の見方に、作者の人間性がうかがえる。意味不明なタイトルも又よし。しかしホントにオプションハンターってきらわれてんな。グラIIネタはこいつかクラブがほとんど。皆、泣かされたんだね(笑)。



▶MAD POW君（北海道）

●この人はTIME UPにこだわってるよーで、この他数本TIME UPネタがあった。何かインネンでもあるのだろーか? などとありがちな話の展開をさせつつ、字数をかせぐのであった。

◀TOADIE君（兵庫県）

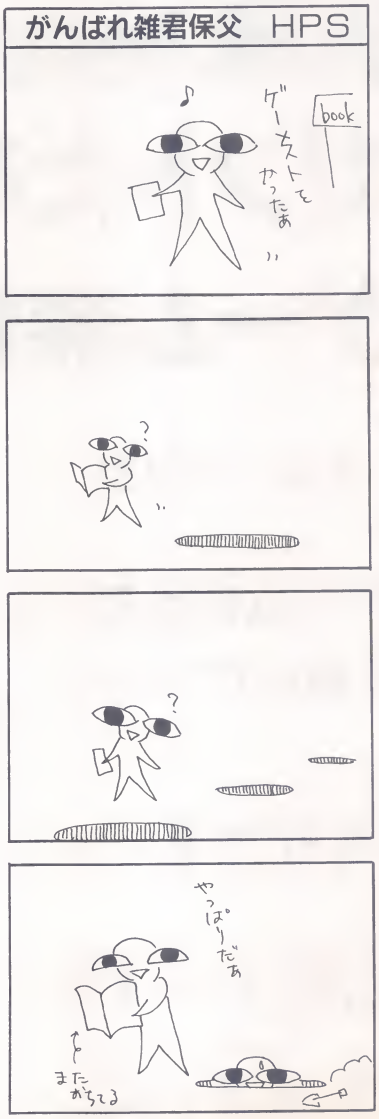
●服を着て天帝と闘う、といったネタはいくつかあったが、こーゆー風にしたのはキミだけだ。構図とゆーか見せ方とゆーかそーゆーところも妙にうまい。今後もよろしく。





▶矢本広君（東京都）

●これはまあ見てのとーりこーゆーものだ。このコーナーが「何でもアリ」であるとゆーことを皆に示す見本としてのせた。だが諸君、ヤナギの下にドジョウはいないぞ（まーエラソ。面白けりゃいーけどね。



◀HPS君（東京都）

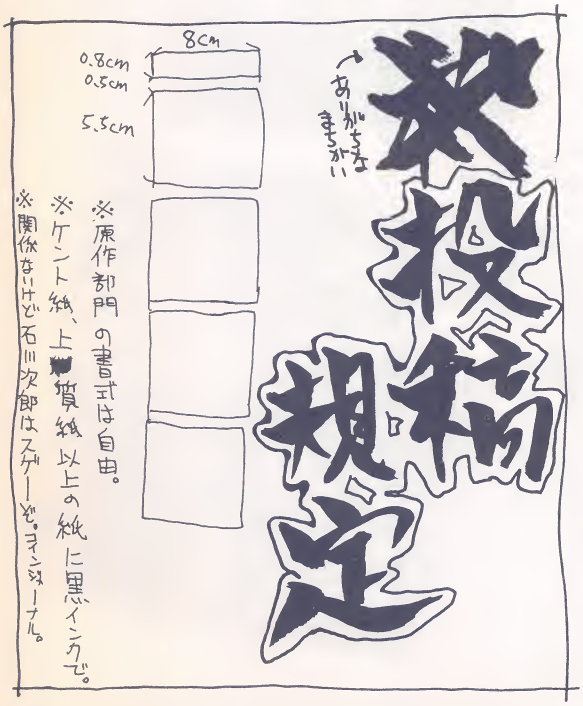
●こいつには全くしてやられた。まさにトリをかざるにふさわしい1本といえる。ほんとかよ。まーとりあえずそれなりにがんばるから今後ともよろしくしてちょーだい。と、きれーにまとまったトコロで、次回の読者様バージョンは2月号に予定している。投稿よろしくバーイ。



原作部門

▶木村寛之君（北海道）

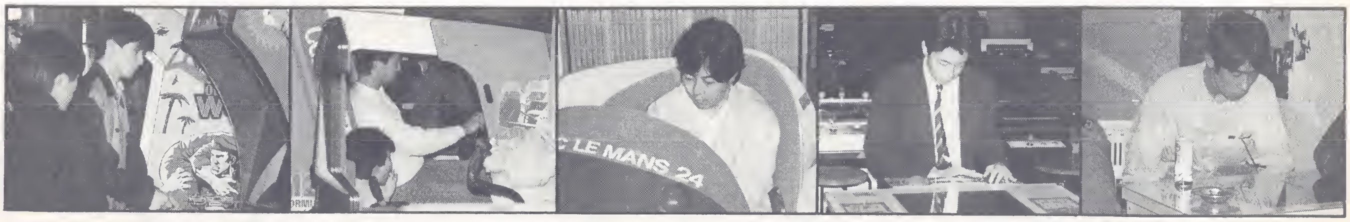
●バーイなどといっといて何だが、原作部門である。なお、少しばかり私のほーでアレンジさせてもらっています。こちらのほーも投稿よろしく。ではあらためてバーイ。



ニューゲーム入荷迅速!! ヒットゲームずらり…だから好き!!

ミッキー

高な東京都心ドまん中、
なんと1ゲーム **オール50円!!**



masプレゼントだああー!!



次の人気ゲーム無料解放



- ●パワードリフト
- ●チェイスH.Q.　●ル・マン24
- ●サンダーブレード

50えーん、ただゲームだって…、ホーント。



のです。どんどん来て遊んで下さい」
お知らせでした。

ッキー、近場の人もそうで
えずプレーイ、だ。

区神田神保町1―16
3)4852



ミッキーではキミが主役

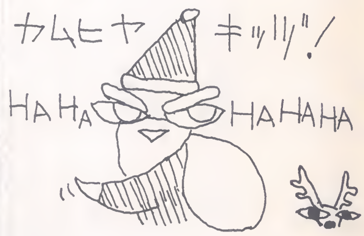
安いだけではない。

ゲームコーナー





地価ベラボー



ミッキーからドドおおーんとX'



12月24日・25日

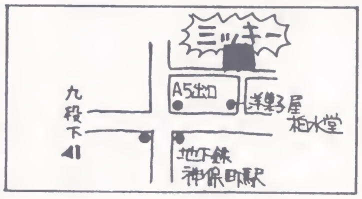
●ギャラクシーフォースII
●アフターバーナーII
●コンチネンタルサーカス

●大型ゲームも全部50円の店！

ミッキーって何考えてるのー!?

「お客さんに楽しんでもらえればいい
と、ミッキーからの





とゆーわけでゲームコーナーミ
ない人もまずチェック、とりあ

ゲームコーナー
ミッキー

〒101 東京都千代田
☎03(29

INFORMATION インフォメーション

セガ&ポニーキャニオン共同イベント

メガドライブ スパークリング1989 S.S.T. BAND LIVE

1989年2月9日ツアー開始

共催：株式会社ポニーキャニオン／株式会社セガ・エンタープライゼス

最近は各ゲームメーカーのサウンドスタッフがバンドを組んでレコードを作ったりしているけど、実際にライブ活動をするバンドは少ないね。ところが、今度セガのサウンドチーム「SST BAND」が、東京・新宿の厚生年金大ホールでライブツアーを開始するぞ！ 厚生年金ホールといえば、人気アイドルや大物ロックバンドもコンサートに使う大きなホールだ。東京の他には、名古屋、大阪でやります。皆で行って盛り上がろうぜ！


12月28日には「パワードリフト」のレコードも出ます

ツアースケジュール

①東京・新宿厚生年金大ホール 昭和64年2月9日(木)午後5時開場。

②名古屋・フレックスホール 昭和64年2月11日(土)午後3時開場。

③大阪・大阪厚生年金中ホール 昭和64年2月12日(日)午後3時開場。

SST BANDのライブの他にビデオコンサート、ゲーム大会、大抽選会など盛り沢山のイベントになる予定。

〈応募要項〉

官製ハガキに住所・氏名・年令・電話番号・希望会場を明記の上、応募して下さい。セガ応募分1750名、ポニーキャニオン応募分1750名、合計3500名様を抽選でご招待します。

締切・昭和64年1月15日消印有効。

発表・1月末の招待状の発送をもってかえさせていただきます。

宛先〈セガ応募分〉
〒144 東京都大田区蒲田郵便局私書箱35
㈱セガ・エンタープライゼス メガドライブ スパークリング係

詳しくは、JOY JOYテレホン
東京03－236－2999
大阪06－333－8181

〈ポニーキャニオン応募分〉
〒102 東京都千代田区九段北3－3－5
㈱ポニーキャニオン映像制作事業部 サイトロンレーベル メガドライブ スパークリング㊣係

詳しくは、サイトロンテレホンインフォメーション
東京03－236－4000
大阪06－210－9799

SST BANDライブ ゲーメスト愛読者特別ご招待

来年2月9日(木)東京・新宿厚生年金大ホールで開催される、SST BANDのライブにゲーメストの愛読者の50名を特別にご招待するぞ～と。

〈応募要項〉

官製ハガキに住所・氏名・年令・電話番号を明記の上、左記の宛先まで応募して下さい。抽選で50名様をご招待。(趣向を凝らしたハガキは当選の確率が高いよ。)

締切・昭和63年12月31日消印有効。

発表・1月末の招待状の発送をもってかえさせていただきます。

宛先・〒101 東京都千代田区内神田1－15－15
新声社 ゲーメスト SSTライブコンサート係

グラ・ファン・ゲーム&ビデオ・イベント

今、全国各地でグラディウスフェアをコナミ&アポロンで実施中！ これからの予定は次の通り。

○12月4日(日)仙台・エスパルホール 13時～18時。

○12月4日(日)福岡・ヨシダ楽器本店(香稚)12時～15時。

○12月10・11日(土・日)福岡・ベスト電器イベントホール 時間未定。

○12月24日(日)東京・サンシャイン噴水広場開催予定。

イベントの内容は、コナミの最新アニメ「ベーシックサーガ沙羅曼蛇－瞑想のパラオ」の試写会、新作ゲーメストの発表会、パネル展、プレゼント抽選会など、盛りだくさんの内容。東京では、ライブステージの予定もあります。

ナムコ・メタルホーク誌上ゲーム大会

ゲーメストでは、来年1月1日から1月31日までの期間で、メタルホークの誌上ゲーム大会を開催します。

内容は、それぞれのゲームセンターで記録したスコアを送ってもらい、ゲーメスト編集部で集計し、ランキングします。

上位のスコアラーには、ゲーメストとナムコから、素敵なプレゼントをします。

なお、詳しい内容は2月号で発表します。それまでみんな、腕を磨いておいてね！

ビッグだよークリスマスプレゼント!!

――神田神保町・ミッキーから

東京は神田神保町にあるゲームコーナー〝ミッキー〟がまたまた驚異の大プレゼントをぶっぱなしたのだ。すなわち、①ギャラクシーフォースII ②パワードリフト ③アフターバーナーII ④チェイスH.Q. ⑤ル・マン24 ⑥サンダーブレード ⑦コンチネンタルサーカス 計7機種の体感大型筐体ゲームが無料解放されるのだ。

日にちは12月24日と25日の土曜・日曜なのだ。行かなければソンソン！

☎03(293)4852

ゲームCD-V一挙4タイトル発売！

11月21日にポニーキャニオン(サイトロン)から発売されたCD－V(CDに5分の映像がついたもの)は聞きましたか？

今回、発売されたCD－Vは、カプコン「大魔界村」、タイトー「チェイスHQ」、セガ「パワードリフト」、セガ「メガドライブスペシャル・獣王記・スペースハリアーII・サンダーブレード」の4タイトル。

5分間の映像部分には各ステージの見どころのダイジェスト、音楽はCDと同じなので高音質のサウンドが楽しめます。

各2000円で発売中！









ナムコ・オリジナル映画「未来忍者」発売

10月に開催された、東京国際ファンタスティック映画祭参加作品中、一番の観客動員を記録した、ナムコ映画「未来忍者－慶雲機忍外伝」がいよいよ12月2日にポニーキャニオン(サイトロン)からビデオ化され発売されます。

全編を通じてヤマ場の連続。そして、最新のSFXを駆使した大スペクタクル。

ナムコファン、ゲームファンならずとも必見の価値あり。全国のレンタルビデオ店にもあるので買うなり借りるなりして絶対見るべし。けっこう笑えます。

73分、ハイファイ・ステレオ。定価12800円。12月21日にはLD発売予定。



ゲーメストチャプター付きゲームLDシングル登場

ゲームの攻略を説明する場合、実際に模範プレイをして教えるのが一番ですよね。それに最も近い型式のものが、12月21日ポニーキャニオン(サイトロン)から発売されるLDシングルです。

なぜかといえば、ゲーメストチャプターというものが付いていて、LDプレイヤーのリモコンでチャプターを呼び出せば、瞬時に見たい場面に変わり、付属の解説書を読みながら何回でもくり返し学習することができるのです。

今回、発売されるのは、アイレム「R－TYPE」石井ぜんじチャプター解説、セガ「アウトラン」チャプター解説YOU－A、セガ「ギャラクシーホースII」ずるチャプター解説。各2500円。

セガ・パワードリフトビデオ化決定

セガの最新体感ゲーム「パワードリフト」のビデオ化が決定しました。

発売予定は、来年の1月21日の予定。収録時間は30分、予価3800円。

同時発売で「パワードリフト&メガドライブ」60分、予価7800円もリリース予定です。

GAME RANDOM ゲーム ランダム

てあたりしだいゲームリスト

先月は、各メーカーならデータが送られて来ず、しかもページの都合で、このコーナーがありませんでした。

今月は、先月分と今月分を合成して掲載します。

ちなみに、備考に書いてある事は、ほとんど各メーカーから送られてきたものそのままです。

みなさん、このコーナーへの意見や希望のお便りをお寄せ下さい。有効な意見を送ってくれた人には、何か粗品を送ります。

（野村流紋）

9月発売

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	備考
エキサイトリーグ	セガ	野球		
オーダイン	ナムコ	8－2	シューティング	システムII、第2弾。
カベール	ティエイティ	TB－2 2P	アクション シューティング	
餓流禍（ガルカ）	コナミ	8－2 2P	キャラ シューティング	
コブラコマンド	デコ	8－2	シューティング	
サイバータンク	コアランド・タイトー	タンクシミュレーション		
霊界導士	ホームデータ	8－3	アクション	

10月発売

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	備考
伊賀忍術伝 五神の書	ジャレコ	8－2	アクション	
クレイジークライマー2	ニチブツ	8×2レバー	キャラ アクション	
サンダークロス	コナミ	8－2	シューティング	2人同時プレイ・コンティニュー有。
サイバリオン	タイトー	TB－1	アクションシューティング	
チェイスHQ	タイトー	HSAB	カーチェイス	ターボボタン有り
トップランディング	タイトー	2レバー	フライトシミュレーション	
ニュージーランドストーリー	タイトー	8－2	アクション シューティング	
スクランブルスピリット	セガ	8－2	シューティング	縦スクロールシューティング。
プロテニスワールドコート	ナムコ	8－2	テニス	やればやるほど熱くなる!!
麻雀殺人事件	ニチブツ	8－2	麻雀	
メタルホーク	ナムコ	2レバー 2ボタン	体感ヘリ	3Dによる全空間移動がついに実現！

11月発売予定

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	備考
アトミックロボキッド	UPL	8－2	シューティング	全方向スクロール
イメージファイト	アイレム	8－2	シューティング	今うわさのシューティングゲーム。
スプラッターハウス	ナムコ	8－2	ホラー アクション	あなたに恐怖をプレゼント！
トルピードアレー	データイースト	ピンボール	デコ・ピンボール第3弾。	
破兆	ジャレコ	8－3	アクション	
ヘビーユニット	タイトー	8－2	シューティング	アイテムを獲ってロボットに変身。
ホットチェイス	コナミ	HBSA		
未来忍者（仮題）	ナムコ	4－2	アクション シューティング	超話題作！
モンスターレア	セガ	8－2	アクション	
ゲイングランド	セガ	8－2	戦略 シューティング	システム24使用。
大魔界村	カプコン	4－2	アクション	

究極TIGER
GSM－TAITO2－

絶賛発売中！

11月21日に発売された「究極TIGER－GSM TAITO2－」が大好評。

まだ聞いていない人のために収録されたゲームを教えましょう。まず、①タイガーヘリ、②飛翔鮫、③究極タイガー、④ミッドナイトランディング、⑤ラスタン・サーガ、⑥コンチネンタルサーカス、⑦トップランディングの7アイテム。

今回のアルバムは原曲中心で、アレンジはお休み。

CD2800円 CT2500円。



サイトロンGSMのリリース予定

石井ぜんじも走る師走の12月発売予定は2タイトルありまして、12月21日にナムコ・サウンドが遂にGSMからリリースされます。それが何かというとナムコ映画第一作「未来忍者」。これには新録音のサウンドトラックとニューミックス。そして、アーケードゲーム「未来忍者」もオリジナルで完全収録。

「未来忍者－GSM NAMCO1－」。CD：D28B0009 2800円。CT：25P50009 2500円

12月28日には「パワードリフト＆メガドライブ－GSM SEGA2－」が発売されます。

収録予定の曲はパワードリフト、スクランブルスピリッツ、ダイナマイトダックス。メガドライブからは、アレックスキッド、スーパーサンダーブレード。もちろんSSTのアレンジバージョンもバッチリ収録。CDの限界に近い収録時間の超大作。CD：D28B0010 2800円 CT：25P50010 2500円。

さて、SSTで88年を締めたGSM、89年の幕明けは女性バンド、カプコンの「アルフ ライラ ワ ライラ」で飾ります。

1月11日「大魔界村－GSM CAPCOM1－」の発売を予定。

収録曲は、大魔界村をはじめ、ロストワールド、ストライダー飛竜で、CPシステムゲームをドドーンと聞かせてくれます。

カプコンの後も続々リリースの予定ですよ。

グラディウスがクラシックになった？

1000円カセットでおなじみのアポロンから「組曲グラディウスーファンタジア」が発売された。グラI・II、MSX版のグラディウスの曲をクラシック風に編曲したもので新たな境地を開いている。CD：3000円 LP：2500円 CT：2500円。

また、アポロンからグラディウス関連のCDシングルも発売された（11月21日）。

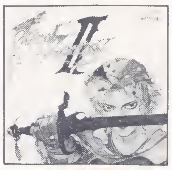


ポリスターデータムからGM続々リリース

11月25日発売された「ドラゴンスレイヤー伝説」は、サウンドもさることながら、英語のナレーションが渋いと大評判。CD3200円、CT2800円。

続いて12月21日に発売されるのが、パソコンゲームの殺人倶楽部、マンハッタンレイクエム、殺意の接吻の全曲を収録した「J・B・ハロルドサウンドコレクションSCENE1」。CD3000円、CT2500円。とFCの「ファイナル・ファンタジーI・II全曲集」。CD2500円、CT2200円。







さて、どんなものになるか楽しみですね。

コナミのオリジナル・アニメ&ゲームビデオLD化

コナミから発売されているオリジナル・アニメ「沙羅曼蛇」と「X列車で行こう」がポニーキャニオン（サイトロン）からLD化され、来年1月21日に発売されます。各50分で7800円の予定。

同時に、ビデオですでにおなじみの「コナミ・シューティングベスト」もLD化されます。60分6800円。

超人気劇画「アキラ」ビデオ化

「ヤングマガジン」や映画で大ヒットの「アキラ」がビデオ化され、12月1日㈱バンダイから発売されます。

今回発売されるのは国際映画祭参加版で200カットをリテイクしたグレードアップバージョンです。

定価9800円。カラー124分、ドルビーサラウンドステレオ。

OLDゲーム伝説〈その5〉

植村伴北

パックランドこそが最高の名作 前人未踏の1億点達成計画

新風営法が実施されると決まったとき3人はひそかに1億点をめざし計画をねった。この名作との出会いと別れ…心に深く刻み込もうとした私達だった…。

名作よ、いつまでも

ゲーメスト創刊当初でも、ロングヒットゲームとして紹介したオールドゲームが幾機種かありました。今回はその中でも私が不滅の名作と信じて疑わない「パックランド」を再度紹介したいと思います。

過去の作品を振り返ってみると名作と呼ばれるゲームが数知れぬ程あるのに、ここ数年そのような呼ばれ方をするゲームがほとんど出ていない。心の底から深いため息をついているビデオゲームファンが大勢いるのではないかと思います。

そんな時、私はふとなつかしい名作の数々を思い出し、興奮に胸をおどらせたあの頃を再現してみるのです。

パックランド（ナムコ・1984）
不思議なことが当り前（宣伝コピー）

まるでアニメーションのように

私のゲーム歴に最も強烈な印象と深い思い出を残したのが、このパックランドでした。

遠くの背景はあまり動かず、近くの景色はキャラクターに対して動く画像の遠近感、3つのボタン操作によって複雑にシビアな動きをする自己キャラクター。

それはまるで、パックマンのアニメーションを自作自演しているかのようでした。

ナムコというと、一般には「ゼビウス」が一番人気（過去全てで）だったようですが、私はこの「パックランド」こそが最高の名作だったのではないかと思います。

プレイしていると、おとぎの国へ入り込んだかのような思いにかられるあのおもしろさ、初心者にはワープ活用法もあるなどの親切設定、そしてそのシビアなキャラの動きからできるテクニックの多さなど、当時の私はすっかりこのゲームに魅せられてしまいました。

今だからこそあたり前になりつつある内容設定も、4年前では革命的な斬新さで我々をあっと驚かせたものです。

でもこのゲーム、今出てきても通用しそうな感じ。

隠れの殿堂、ナムコ

ゼビウス以来、すっかり安定してしまった隠れ○×。

各メーカーは、作り出したゲームには必ず1つは隠れを盛り込むという念の入れようで、1984年のこの頃は丁度その絶頂期。

ストーリーコンセプト派のプレイヤー達にとっては、メーカー側の裏切り行為のように思え、私なども必然性のない隠れに腹を立てた覚えがあります。

しかしそんな中で、よくもまぁ堂々といった感じで、ずばずば隠れを盛り込んで発売されたこのゲーム。ところが不思議といやみがない。

このゲームの宣伝コピーにもある通り〈不思議なことが当り前〉パックランドの隠れは、我々プレイヤーに、むしろ喜んで受け入れられました。

さすがにナムコといったところですが、最初から隠れを売り物の1つにしていたことが良かったのでしょうか?

敵の攻撃雨あられ

このゲームはやっている人が多かったせいもあり、比較的易しいと思われがちでしたが、実際にはかなり難度の高いゲームだったのではないかと思います。

発売当初は10面前後が山と言われ、9面まで一度にワープしてすぐ終わるか、地道にプレイして9面あたりで死ぬかという感じのゲームでした。

やり込んだ人々にとっては何でもないこの辺はひとつのカベで、私もこの辺で足ぶみした頃がありました。

3つボタンという操作そのものが難しい上に、9面あたりではジャンプ台を利用して跳ぶ長い池があったりして、そのいやらしい構成に、我々は泣かされたものでした。

その昔（?）EXCHANGER（エックスチェンジャー）という強豪プレイヤーがいて、パックランドで頭ひとつトップを切っていた時期がありました。

当時の好敵手は見城こうじさんで、2人は23面という高くて難しいカベでストップした形で競い合っていました。

ここら辺に来ると、障害物の2階建てバスは来るは高い消火栓があるは、スモールモンスターの雨のような攻撃があるはで、見ているだけで鼻息が荒くなるような難しさになります。

夏休みのある日、夜遅くのことです。そろそろゲーセンから帰ろうとして、ふと見ると、あのEXCがパックランドをプレイしておりなんと前人未踏の24面、25面へと前進しているではないですか。帰るに帰れなくなって、私はついつい最後まで付き合って（もちろん私の勝手ですが）、気がついた時は終電はとっくの昔に行ってしまって、自宅まで深夜タクシーに乗って帰宅したこともありました。

とにかく何とかして先のラウンドを見てみたいと思ってしまうのが、このパックランドでした。

27面は全部真暗だった、32面は全部湖だったなんて、いったいどこの誰が想像したでしょう。

とにかく私がこれまでにプレイ



ファンタスティックなパックランドの画面。

思わずやってみたくなる楽しいパンフレット。

してきたゲームの中でも、あれほどやりがいのあるゲームも数少ないですね。

王座争い

秋の色あいも濃くなった頃、トップ争いは100万点台から200万点へと移っていきました。

メロンの次はカギが出るとか、200万点いくと1機増えるとか、フエアリーの国で7650もの看板が出るなどといったデマ情報にもめげず、トップ争いはきわめて激烈。常に抜いたり抜かされたりの連続でした。

この当時は私も200万点プレイヤーの仲間入りを果たし、マーブルではその名も高い武田さん、宮田さん、山河悠理君(当時は有田)、砂士さん、そして私の好敵手だった故小川竜次さんなど強者揃いのすごさ。今年のソウルの100メートル走並みの迫力ある戦いでした。

自画自賛ついでに言えば、ゼビウスにも増して、過去にこれほど多くのトッププレイヤーが顔をつらねたゲームも少なかったと信じています。

さらに言えば、当時のプレイヤー達は今のハイスコア欄を埋めている人達とは違って、競争相手がきわどくおしい所で死んだりした時などは心から同情したりする優しい心を持っていました。今はちょっと競争に目を奪われ過ぎて、ゆとりがなさすぎるのではないでしょうか。

当時は、敵(?・)同志でありながら情報交換したり、ダメだった所を語りあったりしたものです。

いったい、いつの頃からハイスコアの存在が今のようになってしまったのでしょうかね。

最終目標はただ1つ

この時、我々ビデオゲーマーにとってショッキングな法律が国会で可決されてしまいました。

改正風営法がそれです。今だからこそ当り前の午前10時開店、夜12時閉店(多少地域差あり)のゲームセンターですが、それまでは24時間営業のお店もあり、そのお陰で夜明かしで数々の大記録も達成されました。

しかしそれもあと1カ月で全ての店が12時で閉店してしまうと分かった時、私は一大決心をし、その計画を同志達にうちあけました。

前人未踏のパックランド1億点達成計画です。

計画達成に費やす時間の関係上とても1人では不可能なので、今はなき小川さんと現在もしぶとく(?)本誌で活躍している山河君の2人と協力し、交代3人制でアタックすることになりました。

3人とも1000万点プレイヤーではあったんですが、その成功率は体力的に見てもきわめて困難が予想され、例え失敗しても悔いを残さずというつもりで、3人だけの24時間営業ファイナル記念プレイを決行しました。

推測で1億点達成には4日を要すると考え、食事方法、交代方法など打ち合わせを済ませました。お店側に対しては、大変迷惑かと思いましたが、何はともあれ60年2月10日、今は存在しない新宿一番街キャロットにおいて、開店直後にプレイ開始をしたのです。

プレイ中の残機、変化は全て用意した記録用紙に細かに記入し、この歴史的瞬間を見逃すまいと、プレイする方も見ている方も両者共懸命でした。

途中500万を経過した後に残機が見えてしまい、すごく緊張する場面もありましたが、以降は表示残機も8機いっぱいのまま進行し、1000万点を越えた頃からひきりなしにギャラリーが輪をつくっていました。

前もって挑戦話をみんなに伝えていたので、当日は数多くの仲間達も入れかわり立ちかわり応援にかけつけてくれて、勇気百倍といったところでした。

しかし、夕方になって私は思わぬプレッシャーをかけられることになってしまいます。

というのも、メンバーの1人小川竜次さんは受験で、山河君の方は店員さんの激しい抗議(18歳未満というので)に合い、やむなく1度帰宅し、翌朝再度来ることになったのです。

つまり私は交代なしで一晩をプレイし続けることとなり、その時の重荷、プレッシャーは大変なものとなりました。

私は持参したタオルをハチマキにして、「よっしゃ」というおじん・・・くさい気合いとともに、鬼の一晩1人越しへ挑戦しました。

この時の私の最大の敵は、モンスターの雨でもなく、氷柱でもなく、睡魔でした。

横の見物人にジュースを買ってきてもらったり、話をしたりして何とか気をまぎらそうとするのですが、どうしても睡魔が襲ってきます。

夢果てた時…

もちろんゲーム展開だって相当難しい面の繰り返しで「こりゃ何とかせんとあかんなぁ」と思った矢先、突然画面が停止し、エックステンド音が連続で鳴り始めました。

最初はバグったと思い、「よりによってこんな大事な時にどうして…。みんなにどうやって言いわけしよう」と頭をかかえ込んでいたんですが、表示されている点数を様々な形で計算してみると、それが定められた終わりという説が出てきました。

それは、エブリー台に限ってなんですが、自機のエックステンド回数がちょうど256回目(十進法の原理で)を迎えた時に起こる現象ではないかというものでした。翌朝かけつけたメンバーも残念がっていましたが、納得したようなしてないような複雑な表情をしていました。

最後にかかげたとてつもなく大きな夢は、むなしくも崩れ去ってしまいましたが、私自身何となくほっとしたような気持ちでもありました。

この時のスコアが2548万1170点で、所要時間は13時間半、ラウンド911面トリップ228と呆気ない最後でした。

後に私は、1人で2500万点を達成し、この時の最後の終わり方の真実性を世間へ示しました。

ゲーム人生 最高の思い出

私がパックランドに燃えていた当時、最も尊敬していたプレイヤーだった小川竜次さんが亡くなれてからはや1年が経ちます。

大記録を残したパックランドプレイ中、店員からのいやがらせが幾度となくなされて、私自身少々くさっていた時、彼(小川さん)が「マイペースでいきましょう」と優しく励ましてくれたあの時の声を、私は今でもしっかりと覚えています。

今だに数多くの同志達から、その死が惜まれているゆえんは彼のその人柄の良さでしょう。口数も少なく、あまり話す機会を持てなかった小川さんと私はパックランドが唯一の接点でした。

今になって考えてみれば、彼とはこれが最初で最後の競い合いとなってしまいました。パックランドは私の最も燃えたゲームのひとつで、そのゲームをはさんで最高の勇者と戦うことができたのは大きな喜びです。今でも私は単なる偶然とは思えないのです。素晴らしきかな、ゲーム人生。



心優しいプレイヤーだった小川竜次さん。



かつては魔王と恐れられた山河悠理だが…。



今は善良な銀行マンの私、植村伴北。

バンザイラン



頭デカイねー。雲上にそびえ立つのはバンザイヒルだ!!

せっかくのピンボールだからカラーでやりたいなー。と言ったら㋩の男がピンボールでガンバッてるデコがそのうち広告してくれるよ、そしたらカラーね、だって。なんたる哀しいこーなーだ。でも、やるっきゃないか⁉

前々からよく、このコーナーをカラーでやってくれ、という希望があるのだが、いかんせん毎回ワースト1では…。

よし、アンケートで1位になったら意地でもカラーにするから、カラーで見たい人はゲーメストを100冊ぐらい買ってアンケートを出そう！（それでも1位になれなかったりして…）

カラーが取れるかあー

たしかに、私もカラーにしたい。ピンボールの美しさは、やはりカラーでやってこそ伝わるものだと思いますからねぇ。

でも、色々な企画が目白押しのカラーに、万年最下位のこのコーナーが入れる訳もなく、強く言えなかったりするんですよ、悲しい事に。

まあ、チャンスがあれば横取りしてやろうとか思ってますんで、そのうちカラーでやれるかもしれません。期待しないで待ってて下さい。

2つのフィールドの組み合わせ

さて今回のマシンは、前々回の予告通りウイリアムズのバンザイランです。

モトクロッサーのレース(スーパークロスかな?)をテーマとしたピンボールなのですが、一番新しく目立つ所はフィールドが2つある点でしょう。

何、2つフィールドがある様なのは今までにもあったって？　それはごもっともなんですが、2つ目のフィールドの場所が問題なのです。

なんと、バックボードの中全部が第2のフィールドとして使われているんですよね。

しかもフリッパーが付いていてボールを操作出来る様になっていて、ほとんど垂直なフィールドなんですが、けっこう狙いが付けられるんです。

さらに、その中で使うボールは下のフィールドから引き上げてプレイする様になっているから、2つのフィールドがうまく組み合わさっていて、別々にプレイしていると感じさせない所はさすがですね。

ネーミングも妙な味で、マシンの名前バンザイランならバックのフィールドはバンザイヒル。あるフィーチャーを取った時に「バンザーイ!!」と叫ぶ音声合成も、かなりキレています。

それではバンザイランのバンザーイなフィーチャー説明と行きましょうか。

バンザイなマルチボール

まずプレイする人ならゼッタイやりたくなる、上のフィールドへのボールの上げ方から。

下のフィールドにある赤(HOT、RED、RACE)、青(BEARD、BLUE、RACE)、黄(BELLY、YELLOW、RACE)の3組のターゲットか、上部にある緑（RACE、GREEN、MACHINE）のレーンのうち、どれか1つでもいいから完成させると、上部左のスピナーがあるレーンのBANZAI　HILLのランプが点灯するので、この時奥のホールに入れれば、ボールが上のフィールドに上げられます。

バイクの絵が付いたコイルにボールが運ばれて行くのがおもしろいですよ。

さて、上のフィールドでは何をするのかと言うと、下で上に上げるために完成させた色のターゲットや場所を狙う事になります。

1段目では緑のターゲットと黄、青のロールアンダー、また、ここにあるⒶⒷⒸを完成させると2段目で赤を取るために入れる最上段のJUMPが倍になります。最上段に入ると「バンザーイ!!」の叫びが出ますよ。

ここで4色を取ると、4色のライダーに勝った事になり、2段目に自動で上げてくれる所のLOCKのランプが灯くので、ここに入れればボールがロックされ、シューターにもう1つボールが出るので、打ち出せばマルチボールの開始となります。

マルチ中にはジャックポットと言ってもいい100万点のボーナスがあります。これの取り方は、まず下のフィールドの上部中央にあるSPOTホールにボールロックしてから（LOCKのランプが灯いている）、もう1つのボールをバンザイヒルへ上げて、最上段右にあるRANK#1のターゲット（ボールをはじいて当てる型になっている）に当てれば100万獲得となります。

上のフィールドの右上部分は、フリースタイルコースになっていて、下のフィールドでSPOTのホールのFREE　STYLEランプ点灯時に入れると、自動的に玉が打ち出され、うまく各色のターゲットに当てれば、その色に勝った事になります。ほとんど運のみなのであまり使えませんけどね。

それでは上のフィールドはこれくらいにして、次は下の（普通の）フィールドに行くとしましょうか。

バンザイなその他

まず前にも出てきた4色のターゲット類ですが、これを4色完成させ、さらにもう1回4色完成させると、アウトレーンにあるスペシャルのランプが点灯します。どの色が完成しているかは、ハンドルの絵の所にあるランプが灯いているので目安にして下さい。

スペシャルを取るには左のキックバックを利用するのが良いでしょう。キックバックの復活は、SPOTホールに入れればOKです。

また、各色を完成させるとボールを落とした時のボーナスが完成色数×2万点もらえます。

もう1つボーナスに関係あるのがラップ数で、これは他にも得になる下のフィールドでも重要なものです。

ラップ数を上げるには、フィールド右にある奥で1周して来るランプレーンに上げれば、通常1ラップずつラップ数が上がり、中央にある1～20のランプに表示されます。



下のフィールド。自車のハンドルがいい味出してる。

このランプレーンに上げたボールはスピードが乗って、左側から落ちて来るので注意してください。また、上のフイールドから戻って来るボールもここから出て来ます。


上のフイールド。バンザイヒルなわけやねー。

ラップ数の上げ方は他にもあり、ランプレーン入口右とランプレーン出口の下にあるターゲットの1LAPのランプ点灯中に当てれば、1ラップ加算されます。このランプの灯け方は、上のフイールドにボールを上げて、落ちて来ると灯きます。

また、左のリターンレーンを通して、ランプレーン下のDOUBLE LAP点灯中にランプレーンを通せば2ラップ加算され、オトクです。

リターンレーンは他にも、通すと対角のスピナーの3千点のランプが灯くおまけもありますが、これは時間制になっています。

さて、ラップ数を上げて行くと、フイールド左側にあるCAPTIVE BALL VALUE（玉をはじいて奥のターゲットに当てる所・自動で当てる様なシステムになっている）のランプが、最初は2万5千点、ラップ数6以後5万点が点灯し、ラップ数8にするとエキストラボールが点灯します。このエキストラは、1ゲーム中1回しか取れません。

ラップ数を最高の25LAPにすると、エキストラボール獲得、（前のエキストラとは別）とフイニッシュラインボーナスとして75万点の大ボーナスがもらえますので、ガンガンラップ数を上げましょう。

ラップ数はボールを落としてもホールドされるので、けっこう行くと思います。

ボールを落とした時のラップボーナスはラップ数×1万点で最高25万点となっています。

とにかくバンザイ

さて、主なフイーチャーは以上の様なものですが、とにかくハデなマシンですね一。やたらと〝バンザーイ!!〟の声が耳にこびり付いてしまいました。

バックのフイールドの使い方もかなり良く出来てますし、一度見たらぜひプレイしてもらいたいマシンです。

最後に一言〝バンザーーーイ!!（キレたな…）

来月の予定はデコの第3弾〝トーピードアレイ〟と行きたいと思いますので、お楽しみに。


下のフイールドの右上。ランプレーン入口とSPOTホールはこの位置。


上の右上、フリースタイルコース。超運のみの世界。

読者コーナー出張版

さて、先々月（11月号に紹介したスウォード・オブ・フユーリーについて、フィーチャーがあまりにもおかしいとの指摘を受けました。しかもわざわざ正しいフィーチャーを書いてきてくださったので、そのまま掲載したいと思います。

SWORD SOFFURYを読みましたが「ん?」という部分が多々あります。

①ボーナス倍率・MAGIC完成、又はAVENGER完成で上がる。（7倍まで）最高10×7＝70まで。

②スペシャル・7回でスペシャル点灯。また、一度倍率を3倍以上にするとリプレイするまでは、ボールデッドになっても次のボールに倍率が3倍として残る。さらに取り方は、MAGICで点灯移動している部分をヒットすればよい。

③エキストラ・3回目で25万及びエキストラ点滅だと思うけど。

④AVENGER・リターンレーンを通すと1つ点灯、すべて点灯させると完成。

また、リターンレーン通過後、ライト点滅中にAVENGERレーンに通すと完成。

⑤ライオンマン・マルチ開始時に、ランプレーン入口のライト点滅中にランプレーンを通すと10～100万獲得。AVENGER完成時にもライトが点滅するが、通しても意味はないようだ。

⑥オーガスアレイ・（これをライオンマンボーナスと間違えないように）ランプレーンの左右を入口とするホースシューレーンには、ADVANCE又はCOLLECTが灯いている。同じくアウトレーンにもある。

ADVANCE時に通すとボーナスがアップする。COLLECT時に通すと、その時点のボーナスを獲得し、ボーナスは元にもどる。ボーナスは2万～50万で、50万になると両アウトレーンとホースシューの一方のライトが消え、残りのホースシューにCOLLECTが点灯する。

⑦マルチボール・フイールドスコアが2倍／3倍になる。⑤、⑥もその倍率になるようだ。キックバックの復活はマルチにすること。

以上が私の解析結果です。ずいぶんと違うので面食らってしまった。

――TPO解析担当　石井

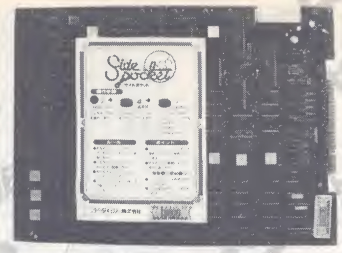
毎度おなじみTPOの石井さんからのするどいご指導のお手紙でした。さすが解析担当者だけありますね。見事なフイーチャー説明をして下さいました。

以後、私も完ペキとは行かないでしょうが、なるべく近づく様にやりますので、不足点やおかしい所などありましたらバシバシ言って来て下さい。どうもありがとうございました。



②米子アミューズビデオ提供システムノート（3名）

①甲府ニュースター提供アーケードゲーム基板



Ⓐサイドポケット（2名）



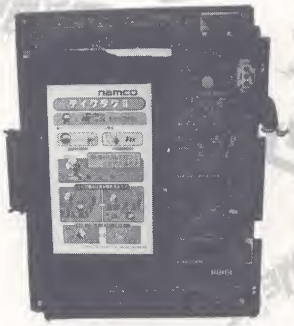
Ⓑパーフェクトビリヤード（1名）

③ゲーメストオリジナルバインダー（10名）

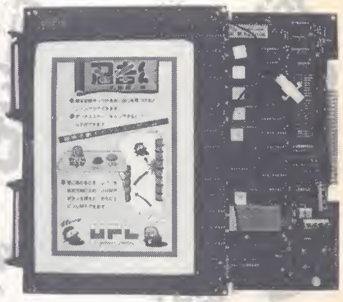




Ⓒ奇々怪界（1名）



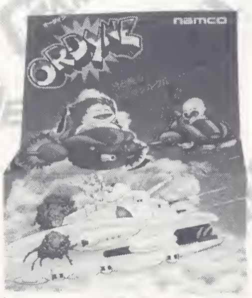
Ⓓディグダグ II（1名）



Ⓔ忍者くん阿修羅ノ章（1名）



④アイレム提供イメージファイトポスター（10名）



⑤ナムコ提供オーダインポップ（5名）



⑥ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



⑦毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）

当選おめでとう

11月号プレゼント当選者発表

コナミゲームミュージックスペシャル
（東京都）天野良二
（和歌山県）恩茲良二
（熊本県）元田幸之信

ゲームサウンド・エス・エヌ・ケイ
（栃木県）加藤真一
（埼玉県）平田浩
（京都府）宮本行庸

デコ・ヒストリー
（岩手県）吉田秀一
（宮城県）小林忠和
（徳島県）中沢大造

爆突機銃艇ポスター
（北海道）田尾貴光
（秋田県）加賀谷崇
（茨城県）古市悟
（富山県）藤田英一
（香川県）島谷幸伸

カードメイト
（青森県）富田靖雄
（埼玉県）中川正通
（長野県）小島誠
（兵庫県）井谷隆
（鳥取県）河越晃

オキロークン
（北海道）松山広之
（愛知県）武信修治

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（茨城県）大倉利一
（神奈川県）坂田智也
（静岡県）渡辺幸博
（愛知県）横井晃
（兵庫県）島津真美子

㊙生写真
（秋田県）柴田順平
（栃木県）小川努
（千葉県）伊藤徳彦
（神奈川県）福原孝幸
（静岡県）松尾利裕
（新潟県）松原剛
（三重県）服部健二
（大阪府）小田正洋
（〃）荒井岳
（鹿児島県）斜木重頼

GAMEST 1月号プレゼント

プレゼント希望の人は

12月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

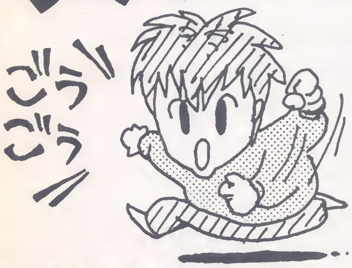
◆**締め切り**――12月31日の消印のあるハガキまで有効。

◆**当選者発表**―ゲーメスト1月31日発売3月号誌上にて発表。

メチャ安い!!



大ゲームセンター



●1ゲーム10円、20円より～
なつかしいOLDゲームからニューゲーム
そしてメダルゲームまで120種あります。
子供から大人まで楽しめる店です。



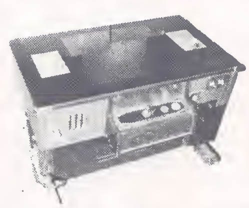






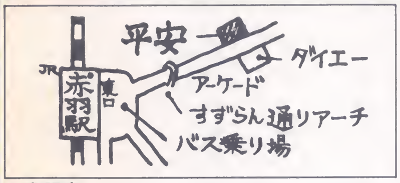
テーブルTVゲーム機

格安販売!

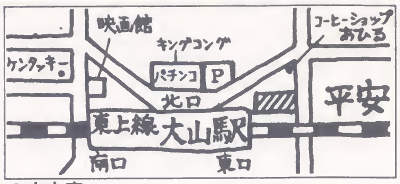


●14インチ 15,000円
●18インチ 30,000円
(完動品・整備済)
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



●赤羽店



●大山店

中古ファミコン本体とファミコンソフトを高価で引取ります。

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2－9－2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18－9
☎03(962)4745

めざせハイスコア!!

ご注目!! 今までの全てのゲームの集計をするぞ。これはイギリスのギネスに似せてつくるので、君のスコアも永久に残るかも知れない。どしどし応募して!! ——バイオ

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	7′11″73	LEI	ノーマル 5623199
2	パワードリフト(Bコース)	6′59″33	E-SWAT'S AXE(すわっと)©	ノーマル 5666872
3	パワードリフト(Cコース)	7′16″11	E-SWAT'S -MAJ©	ノーマル 5602335
4	パワードリフト(Dコース)	7′14″30	あたたち?かな MAJ	ノーマル 5607432
5	パワードリフト(Eコース)	6′59″16	A.H.G.A.-II-MAJ	ノーマル 5669726
6	ギャラクシーフォースII	3,793,510	熱笑 あたたち高校	ノーマル 1面スタート クリア
7	グラディウスII(ニューバージョン)	1,782,600	E-SWAT'S ATT©	ハード ①-F 3周8面
8	オーダイン	残りクリスタル 695,500	きっとかっつならてい	ノーマル クリア 1152540
9	スクランブルスピリッツ	4,168,850	これが!あたたちフォーメーション	ノーマル 3機 10面
10	スクランブルスピリッツ(2P)	4,057,570	あたたち& ヤムチャ!	ノーマル 3機 8面

弘前ハイローザスペースランド ☆=7

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)(旧バージョン)	7,982,000	E-SWAT'S NIK©	エリクサー未使用 バリアボール11個
2	オーダイン	クリスタル 722,600	E-SWAT'S ODA©	ノーマル 3機
3	サンダークロス	10,339,020	E-SWAT'S FIRE BURST©	ノーマル 3機 9-5
4	クレイジークライマー2	346,300	E-SWAT'S NIK©	5面
5	TATSUJIN	629,510	E-SWAT'S KEI©	ノーマル 3機 エリア115
6	餓流禍	HIT=1790	DRISS	2-3 EVERY250
7	カベール	1,256,100	OTL-SRB(AYA)	3-4 ボス
8	霊界導士	138,850	S.G.S	7人目
9	メタルホーク	4,887	E-SWAT'S FIRE BURST©	ノーマル 3機 6面
10	カプコンボーリング	265	Y・K	8フレまでストライク

ゲームポイントフリーウェイ

北海道札幌市西区富岡2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェイス H.Q.	3,494,600	ブルーツリー	4面
2	パワードリフト	7′05″65	P.M.F-CULB	Dコース
3	ファイナルラップ	2′30″66	MAY&MZN(SBN)	
4	オペレーションウルフ	484,900	Mrs. Y.O	2-4
5	最後の忍道	2,090,100	FPS-SJr.	クリア 残0
6	サンダークロス	5,576,880	FPS-茂野	5-7
7	TATSUJIN	405,780	FPS-これでハイスコア?	エリア98
8	上海	818	Mr.H	
9	オーダイン	クリスタル 663,500	OAM.SAF-すがくん®	
10	ゴールドメダリスト	86,926	FPS-SJr.	ALL 金

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5-4-3 ☎(0154)53-2486

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	上海	630	WHIM-世我一太人お	ノーマル 3機
2	忍者くん阿修羅の章	1,138,200	BGM	ノーマルバグ面でクリア
3	ライフフォース(赤)	2,301,700	NAN	4-6 ノーマル 3機
4	チェルノブ	278,700	LUW K・T	ノーマル 3人 6面
5	レインボーアイランド	4,743,430	WHIM-世我一太人お	ノーマル 3機 28面
6	オーダイン	875,080	BOMS	ノーマル 3機 ALL 387600G
7	爆突機銃艇	88,820	Y・TAC	ノーマル 3機
8	モンスターランド	5,044	WHIM-世我一太人お	ノーマル
9	メルヘンメイズ	599,170	BOMS	ノーマル 3機 ALL 7650点 2回
10	ドルアーガの塔	59F強制リセット	WHIM-NAM-奈夢子	ノーマル 3人 ノーミス

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,896,080	E-SWAT'S Lip Tick©	1面スタートノーマル ALL 不調
2	パワードリフト(Aコース)	7′21″19	M・Y・Pの友人	ALL 1位 ノーマル
3	パワードリフト(Bコース)	6′55″71	E-SWAT'S AXE(すわっと)©	ノーマルALL1位 5682504pts
4	パワードリフト(Cコース)	7′18″80	M・Y・Pの友人	ALL 1位 ノーマル
5	パワードリフト(Dコース)	7′11″00	M・Y・Pの友人	ALL 1位 ノーマル
6	パワードリフト(Eコース)	7′05″64	M・Y・Pの友人	ALL 1位 ノーマル
7	ブラックドラゴン	3,506,550	M・Y・P	ノーマル 5機 クリア
8	エキサイトリーグ	3,792,150	M・Y・P	1コイン 5試合目
9	上海	1,274	なぞの!おじさん「X」!!	9面 幸運 残22
10	スクランブルスピリッツ	1,907,870	E-SWAT'S Lip Tick©	ノーマル 5面

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバイオン(実戦編)	1,835,850	北陵高の西脇	4面
2	オーダイン	クリスタル 229,000	北陵高のわたる	クリア
3	TATSUJIN	654,670	ALWAYS-AHO	107エリア
4	ストリートファイター	630,100	大谷	クリア
5	最後の忍道	777,200	飛竜-MAYS	6面ボス
6	ニュージーランドストーリー	426,330	川田	3-3
7	コブラコマンド	413,600	イワシ	4-2
8	グラディウスII(ニューバージョン)	1,225,600	北陵高のわたる	3周3面 ④-F
9	功里金団	787,350	シュミット	6面
10	スーパーハングオン	2′50″01	オヤジ	ミニライドオン ビギナーゴール

ファミリーランド ☆=1

北海道北見市二条西一丁目㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	残りクリスタル 697,300	GND	ALL 10/27
2	地獄めぐり	1,283,200	HUL-SPLことラッシャー	ALL
3	メルヘンメイズ	618,640	WHIM-NOR	ALL 10/6
4	チェッカーフラグ	548,340	HUL-BOYことんちゃん	ALL 10/8
5	にゃんにゃんパニック	1,121,500	勝てるだろうかこの体でいや私には…	ALL 10/21
6	バーディトライ	20アンダー	WHIM-NOR	ALL 10/8
7	グラディウスII	3−8	HUL-KGT	②-F
8	サンダークロス	10,000,000+α	EXCEED 復活!くるくるばあ	9-5達成閉店STOP 入荷3日目 10/25

プレイシティキャロット八戸店 ☆=2

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン(1P)	718,400	PONだ!!	全面クリア 10万×5
2	オーダイン(2P)	989,100	ARY&PONだ!!	全面クリア 10万×7
3	サンダークロス(1P)	10,000,000+α	E.C	7-7で達成
4	ロストワールド(1P)(旧バージョン)	8,362,100	E.C	ノーマル設定
5	ロストワールド(2P)(旧バージョン)	12,165,600	E.C&PONだ!!	ノーマル設定
6	TATSUJIN	742,800	Mr.おさむちゃん	エリア145
7	ニュージーランドストーリー	1,142,350	ジャンボ鶴並	5-1
8	パワードリフト(Bコース)	7′12″23	T.Y.!!Williams	ノーマル設定
9	パワードリフト(Dコース)	6′59″04	PONだ!!	ノーマル設定
10	パワードリフト(Eコース)	7′05″45	T.Y.!!McLAREN	ノーマル設定

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Cコース)	7′03″61	LAP-BMXER	
2	パワードリフト(Bコース)	7′15″63	大御所	(南7条店)
3	スクランブルスピリッツ	3,880,790	LAP-BMXER	2-3(R9)
4	アフターバーナーII	HIT=1313	FINAL-NEC	スコア 67,676,760PTS
5	獣王記	568,000	SAT-TOS	(南7条店)
6	A-JAX	2,581,300	JDT-UGM	(南7条店)
7	エキサイトリーグ	9,591,500	SOE-SDI	(南7条店)
8	アウトラン	4′38″12	FINAL-NEC	Cコース 75秒(南7条店) 50円
9	アウトラン	4′33″84	FINAL-NEC	Dコース 75秒(南7条店)
10	アウトラン	4′40″00	FINAL-NEC	Eコース 75秒(南7条店)

プレイシティキャロット旭川店 ☆=6

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク	10,617	WHIM-KEK	ノーマル クリア マーシャル
2	カプコンボウリング	265	WHIM-NCR[N]	1月3-4日交流会
3	サンダークロス	6,060,360	WHIM-TIO	ノーマル 20万エブリ 5-7
4	TATSUJIN	5,951,120	WHIM-ALTHEA	ノーマル AREA 851
5	カベール	3,191,120	WHIM-NCR[N]	1P ノーマルクリア
6	カベール(2P)	2,374,570	WHIM-TIO WHIM-NCR	ノーマル 5-4
7	ロストワールド(2P)	11,467,200	ALUSER THUNDER-LORD	ノーマルクリア
8	オーダイン	クリスタル 705,500	WHIM-ALTHEA	ノーマルクリア
9	アウトラン	4′33″75	ARIS-ΨV	Dコース
10	クレイジークライマー2	292,300	WHIM-ALTHEA	ノーマル R-5

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	8,056,700	BA-TSU-M-M	1コイン ノーマル
2	ロストワールド(2P)	11,677,200	カガANDさとし	1コイン ノーマル
3	サンダークロス	1,994,380	BA-TSU-M-M	2-7 1コイン ノーマル
4	オーダイン	クリスタル 399,900	留目広隆	1コイン ノーマル
5	コブラコマンド	551,200	でぶ修太	5-1 1コイン ノーマル
6	ラストデュエル	425,600	加賀真二	2-2 1コイン ノーマル
7	中華大仙	754,500	加賀真二	1コイン ノーマル
8	TATSUJIN	889,420	BA-TSU-ATR	173エリア 1コイン ノーマル

コミュニティスペースNTK ☆=11

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(B)	6′53″35	AMM-中川剛(小樽)	ノーマル
2	パワードリフト(C)	6′59″95	LAP-BMXER(札幌)	ノーマル
3	サンダークロス(1P)	10,000,000+α	WHIM-M.A(函館)	ハード 30万エブリ
4	サイバリオン(実戦編)	11,954,220	イケダ(恵庭)	エンディングNo.19
5	チェイスH.Q.	5,012,720	HIRO	5面
6	TATSUJIN	2,805,600	ARIS-ΨV(旭川)	エリア414
7	ニュージーランドストーリー	678,780	T☆SHIGE(苫小牧)	ALL 永パナシ
8	スクランブルスピリッツ	4,140,040	LAP-BMXER(札幌)	1P R-10
9	オーダイン(1P)	残クリスタル 712,500	T☆SHIGE(苫小牧)	ALL
10	チェッカーフラグ	553,980	HIE-BUS(恵庭)	ALL

プレイシティキャロット琴似店 ☆=3

北海道札幌市西区琴似2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(A)	7′01″07	EXCEED-RTB	ノーマル設定
2	パワードリフト(C)	6′57″73	EXCEED-RTB	ノーマル設定
3	パワードリフト(D)	6′49″66	EXCEED-RTB	ノーマル設定
4	ロストワールド(1P)	8,505,700	GC-佐藤直行	ノーマル設定 クリア
5	オーダイン	クリスタル 712,200	NGM-SEK	ノーマル設定 クリア
6	メタルホーク	10,692	NGM-BIN	全面クリア マーシャル 残-3
7	TATSUJIN	2,845,720	NGM-SEK	A-391 ノーマル設定
8	クレイジークライマー2	492,900	EXCEED-RTB	R-6 ノーマル設定
9	アサルトプラス(イージー)	1,251,900	NGM-松井	クリア ノーマル設定
10	アサルトプラス(スーパー)	2,722,900	NGM-師匠	クリア ノーマル設定

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.11	No.14
No.15	No.16
No.17	No.18
No.19	No.20
No.21	No.22
No.23	No.24
No.25	No.26
No.27	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.11（'87　8月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.19（'88　4月号）
No.20（'88　5月号）
No.21（'88　6月号）
No.22（'88　7月号）
No.23（'88　8月号）
No.24（'88　9月号）
No.25（'88　10月号）
No.26（'88　11月号）
No.27（'88　12月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名					
スコア		PTS.	月　日	達成	
面数等					
難易度 機数設定					
ゲームセンター	名前				
	住所		電話		

氏　名		スコアネーム			
住　所					
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女	
感　想					

以上のスコアを記録したことを証します。

店長		印

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　（　　）才 性別　（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

売切れ⬇

特集：AMショー


No.15('87 12月号)

特集：R-TYPE


No.14('87 11月号)

特集：1943攻略


No.11('87 8月号)

特集：妖怪道中記


No.10('87 7月号)

特集：丸ごと攻略


No.19('88 4月号)

特集：新作ヘリ会戦


No.18('88 3月号)

特集：ゲーメスト大賞


No.17('88 2月号)

特集：ABII全攻略


No.16('88 1月号)

特集：ベラボーマン


No.23('88 8月号)

特集：グラII攻略


No.22('88 7月号)

特集：グラII攻略

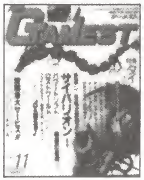

No.21('88 6月号)

特集：AOUショー


No.20('88 5月号)

特集：AMショー


No.27('88 12月号)

特集：サイバリオン


No.26('88 11月号)

特集：ロストワールド


No.25('88 10月号)

特集：地獄めぐり


No.24('88 9月号)

ダイエーDLL郡山店 ☆＝18

福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	7'12"61	ITA-H.K	ALL 1位 ノーマル
2	パワードリフト (Bコース)	6'55"90	ITA-ローリング マシン合体	ALL 1位 50円です
3	パワードリフト (Cコース)	7'13"76	MENTEI-150km/h	ALL 1位
4	パワードリフト (Dコース)	6'47"51	ITA-SOL (会長)	ALL 1位 あと4秒
5	パワードリフト (Eコース)	6'57"90	SPR-SHOT	ALL 1位
6	オーダイン	残C 700,700	AIR NEXDYE	ノーミスクリア
7	爆突機銃艇	264,974	D.S	36面クリア
8	スカイソルジャー	4,336,930	WINNER & PCN	全面クリア 1ミス
9	カベール	1,750,270	らっきょが 食べたい	5-3 ノーマル
10	ベラボーマン	355,000	JEY-J-T.W	ALL クリア

筑波学園キャロットハウス

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	7'00"11	ASS-MSO-OUT	EX1位 ノーマル スタート5位
2	パワードリフト (Bコース)	6'54"44	ASS-MSO-OUT	同上
3	パワードリフト (Cコース)	7'03"38	ASS-NEB	同上
4	パワードリフト (Dコース)	6'46"92	ASS-MSO-OUT	同上 3面 1'04"00 がほしい
5	パワードリフト (Eコース)	6'54"69	ASS-Y.M	同上
6	TATSUJIN	1,510,760	ASS-NEB	ノーマル 3機 エリア235
7	サンダークロス(1P)	4,930,800	ASS-MSO-OUT	ノーマル 5-5 エブリ20万
8	カベール(1P)	2,617,320	ASS-WIZARD WIN	ノーマル ALL
9	オーダイン(1P)	クリスタル 679,800	ASS-WIZARD WIN	ノーマル 残0 ALL
10	メタルホーク	6,920	FLAK&YUI	ラウンド6 GENERAL

二荒キャロットハウス ☆＝1

栃木県宇都宮市二荒町9-4 ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダークロス	11,562,980	モンキーボンバーズ R.S しょうちゃん	3機ノーマル設定 1コイン 9-7
2	TATSUJIN	3,952,520	モンキーボンバーズ H.S サックルくん	3機ノーマル設定 エリア573
3	オーダイン	残りクリスタル 677,100	モンキーボンバーズ SAIダ〜	3機ノーマル設定 1コイン ALL
4	ロストワールド (ニューバージョン)	7,379,600	ブルーFALCON	ノーマル設定 1コイン ALL
5	カベール	3,166,500	SRM-Y.S	3人ノーマル設定 1コイン ALL
6	メタルホーク	6,344	ヤンキー野郎	A設定
7	コブラコマンド	2,927,770	モンキーボンバーズ R.S しょうちゃん	3機ノーマル設定 4周目 5-3
8	ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,551,300	SED-ZaP-Y.A	3人ノーマル設定 ラウンド ALL
9	リブルラブル	1,478,250	LUCK71/2TM 仮面のりだー!!	ノーマル3組設定 R-31 B＝20
10	ドラゴンバスター	5,413,820	モンキーボンバーズ SP-JUN	ノーマル設定 1コイン R＝79

ゲームランド小山

栃木県小山市中央町3-6 ☎(0285)23-0908 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(D)	7'21"24	自我崩壊寸前!有名人 SSMC-GIL	
2	ホッドロッド	1,000,000＋α	ゲーセンアルバイター MB-RVR	
3	1943改(1P)	3,891,440	パチンコの鬼 ナンモンアキラ	
4	ファンタジーゾーン (海外Ver)	12,887,900	もぎくんはヘッドホンを つけて今日も行く	
5	エグゼドエグゼス	10,000,000	HYPER-"Y" MB-RVR	共に R-30にて達成
6	ドルアーガの塔	ノーミスクリア	NORIだージャンプなし キックチョコ男	NORIだー フェスティバル
7	ゼビウス	941万＋α	お久しぶりです JUNKさん	リセットには勝てない 残-1
8	スタージャッカー	504,367	いわゆる1つの YOUNG&NOW	ロジカルイン 12月号参照
9	B-ウイング	1億＋α		
10	グリーンベレー	127,200	OLD芸夢の殿堂になったG.L小山	まだまだいろいろ ありまっせ 店

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	8,016,300	S.K	1コイン クリア
2	ニュージーランド ストーリー	2,633,150	CMO-MAL	1コイン クリア 残り 4機
3	オーダイン	1,151,120	LUC	
4	TATSUJIN	1,235,600	S.K	179
5	サイバリオン (実戦編)	9,766,440	LUC	実戦ALLクリア
6	R-TYPE	2,280,400	厚見	15面で復活
7	クレイジーコップ	1,988,900	IGC	1コイン クリア
8	究極タイガー	11,600,000	CRS	999＋α
9	地獄めぐり	1,928,050	IGC	1コイン ノーミス 全面クリア
10	中華大仙	734,700	LUC	1コイン クリア

秋田キャロットハウス ☆＝1

秋田県秋田市中通1-4-4 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	クリスタル 726,800	ESFORCE-NIN	ノーマル 全面クリア
2	メルヘンメイズ	652,430	VIEGLE-KAY	ノーマル 3機 全面クリア
3	アサルトプラス (スーパー)	2,286,550	N'ZENIS-L.F	ノーマル 3機 全面クリア
4	アサルトプラス (イージー)	1,252,350	N'ZENIS-L.F	ノーマル 3機 全面クリア
5	サンダークロス	3,086,900	KOHE	3-6
6	クレイジークライマー2	448,550	ESFORCE-CAT	6面
7	ロストワールド	8,249,600	ESFORCE-Z.K	全面クリア ノーマル
8	コブラコマンド	570,100	VIEGLE-HARUKA	5-2 ノーマル
9	霊界導士	208,750	VIEGLE-BC-天空のトウマ	7面 イージー
10	餓流禍	826	ESFORCE-Z.K	5面

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン (基礎編)	6,895,230	ANK	ノーマル ドラゴン×2 ALL
2	サイバリオン (実戦編)	13,207,770	ANK	ノーマル ドラゴン×2 ALL
3	スクランブルスピリッツ	2,457,840	OIKAWA	ノーマル 3機 6面
4	TATSUJIN	687,550	ESFORCE-やま	ノーマル 3機 エリア118
5	パワードリフト (Cコース)	7'36"66	ANK	ノーマル5位スタート 1〜5ステージ1位エキストラ2位
6	ロストワールド(1P)	8,185,100	POS	ノーマル 2人 ALL
7	ロストワールド(2P)	11,776,700	MOO&萌 TM®	ノーマル 2人 ALL
8	ニュージーランド ストーリー	1,105,360	忍者DARIUS やおや	ノーマル ×3 ALL
9	功里金団	932,400	MOO	ノーマル 3人 ALL
10	サンダークロス(1P)	1,324,620	ANK	ノーマル 5万30万 2-3 3機

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆＝9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	7'02"14	MARO	全部1位 イージー設定
2	パワードリフト (Cコース)	7'02"42	MARO	全部1位
3	パワードリフト (Dコース)	7'19"41	VALTECH-BOB®	全部1位
4	パワードリフト (Eコース)	6'56"30	SPREAM-SHOT㋟	全部1位
5	エキサイトリーグ	10,000,000＋α	小柳	1コイン 12試合 残68000P イージー
6	スクランブルスピリッツ	2,578,450	トリプル役満、天和者	1コイン 6面 5機設定
7	獣王記	555,000	斉藤明宏	1コイン 全面クリア 4人 5ゲージ設定
8	ベラボーマン	462,200	VALTECH-Mr.hope	1コイン 全面クリア
9	ヘビーウェイトチャンプ	8,097	「NON-STOP」皆んな買ってね♡	10面 ノーマル設定
10	P-47	651,300	渡辺康一郎	1コイン エリア7

ゲームブティックジャック&ベティ ☆＝3

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン (実戦編)	9,515,860	SPREAM-BOMB	エンディングNo.74 ノーマル 2機
2	カベール	1,698,140	Yew	4-4 ノーマル 3人
3	TATSUJIN	2,407,590	小柳	エリア391
4	サンダークロス	3,054,800	GIN	3周最終面
5	スクランブルスピリット	3,111,720	AFC.Sirle's	R-7
6	パワードリフト (Aコース)	6'57"50	T.K	5,674,374点
7	パワードリフト (Bコース)	6'49"88	F.M	5,704,389点
8	パワードリフト (Cコース)	6'56"85	MARO	5,674,374点
9	パワードリフト (Dコース)	6'47"57	SPREAM-SOL	5,715,821点
10	パワードリフト (Eコース)	6'53"59	SPREAM-SHOT	5,690,544点

マリーン5ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リングの王者	132,200	SGG「仕事さがさにゃ」ENG	ノーマル設定 1位
2	メルヘンメイズ	364,540	レッドミラージュ	ノーマル設定 R9
3	オーダイン	クリスタル 531,800	GHOST	ノーマル設定 クリア クリスタルだけ
4	ベラボーマン	366,100	ONODERA	ノーマル設定 クリア
5	アサルトプラス (イージー)	1,235,300	レッドミラージュ	ノーマル設定 クリア
6	アサルトプラス (スーパー)	812,750	レッドミラージュ	ノーマル設定 クリア
7	コブラコマンド	402,450	DIRTY	ノーマル設定 7面
8	霊界導士	53,000	? ? ?	ノーマル設定 3面 狼人導士
9	中華大仙	715,200	HAL	ノーマル設定 クリア
10	グラディウスII (ニューバージョン)	1,762,500	XYZ-HM	ノーマル設定 ④ 3-8

プレイシティキャロット仙台店 ☆＝31

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク	9,964	H.O	全面クリア
2	オーダイン	クリスタル 746,300	SPREAM-TEE	クリア
3	サンダークロス	10,000,000＋α	SPREAM-SAKI	9周目7面残24機
4	サイバリオン (基礎編)	9,559,300	SPREAM-KW	クリア 100万点×4
5	サイバリオン (実戦編)	17,309,170	SPREAM-KW	クリア No.95 200万点×3
6	TATSUJIN	10,000,000＋α	SPREAM-IZ	8-1
7	霊界導士	368,050	SPREAM-IZ	全面クリア
8	カベール	3,513,600	SPREAM-SAKI	全面クリア
9	クレイジークライマー2	458,350	T.Y	6面
10	餓流禍	4652	M.A	全3周クリア 残4機

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3F ☎(0222)64-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	7'18"35	まるじ	ノーマル設定 5位スタート
2	パワードリフト (Bコース)	7'04'45	まるじ	ノーマル設定 5位スタート
3	パワードリフト (Cコース)	7'15"19	まるじ	ノーマル設定 5位スタート
4	パワードリフト (Dコース)	7'09"59	まるじ	ノーマル設定 5位スタート
5	パワードリフト (Eコース)	7'08"19	まるじ	ノーマル設定 5位スタート
6	スクランブルスピリッツ	3,402,940	まるじ	2-2
7	獣王記	335,400	TAK	R-4
8	サンダーブレード	4,547,930	宮井	1コイン クリア
9	上海	800	?	5面

プレイランドファンタジー ☆＝1

宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	7'22"21	ショックのパー	5,575,997pts
2	パワードリフト (Bコース)	6'58"88	Disir	?
3	パワードリフト (Cコース)	7'05"85	ZYX(掬羅夢)	5,646,103pts
4	パワードリフト (Dコース)	7'22"64	ここ夏常夏 ファンタジー	5,573,777pts
5	パワードリフト (Eコース)	7'07"04	ファンタジーの S.KAORI	5,635,754pts
6	ロストワールド (旧バージョン)	8,480,600	MEW	
7	オーダイン	クリスタル 728,000	Disir	ノーマルクリア
8	ギャラクシーフォースII	4,260,030	ALBIREO	イージースタートC
9	TATSUJIN	7,556,190	SPREAM-SAKI	イージー4機 エリア999＋α
10	スクランブルスピリッツ	3,844,250	Disir	2-3

ゲームコーナーロム ☆＝1

宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	TATSUJIN	936,500	FXT-TON	3機 ノーマル 178AREA
2	サンダークロス(1P)	5,254,980	THU・あぶそーぶ	3機 ノーマル 5周目7面
3	スクランブルスピリッツ(1P)	2,304,200	FXT-OMI	3機 イージー 6面
4	オーダイン(1P)	704,500	THU・あぶそーぶ	3機 ノーマル ALL 残0
5	餓流禍(1P)	1,315	CHAT-PRS	5人 ノーマル 7面中間
6	コブラコマンド	2,092,980	FXT-TON	3機 ノーマル 3周目5-2
7	ロストワールド (ニューバージョン)	7,196,500	THU・あぶそーぶ	イージー ALL (ランク2)
8	グラディウスII (ニューバージョン)	1,126,200	㋪ PAC	4機 ノーマル ②-F 3周目3面
9	P-47(1P)	10,000,000＋α	FXT-TON	3機 ノーマル 10周目2面 残17
10	究極タイガー	10,000,000＋α	FXT-TON	5機 ノーマル 5周目3面 残10

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	TATSUJIN	1,487,490	TSF-MAOⓦ	エリア224
2	スクランブルスピリッツ	1,521,070	出し人知らず	4面
3	オーダイン(1P)	残クリスタル 704,800	TSF-MAOⓦ	ALLスコア120万 永パのためクリスタル優先
4	メルヘンメイズ	797,800	MAOⓦ	ALLノーミス イージー4人設定
5	最後の忍道	1,168,100	MAOⓦ	ALLイージー
6	ロストワールド (1P)	8,554,500	M.O	ALL
7	ロストワールド (2P TOTAL)	12,045,500	MO＋MEW	ALL
8	グラディウスII	1,874,200	もあい……	3-7 ④-F
9	グラディウスII	981,600	もあい……	2-8 ③-F

スペースイン・プラザ

東京都八王子市旭町1-1 八王子そごう9F ☎(0426)24-2511 内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	4,329,400	T.O小笠原	6-8 ④-F
2	魔魁伝説	94,963,401	MHL-広沢	1コイン ALL
3	R-TYPE	1,041,800	はま & みき	2-7
4	オーダイン	クリスタル 773,400	ODA-DAJI	ALL スコア＝1,261,900
5	究極タイガー	4,117,720	久保田	2-8
6	ソニックブーム	645,180	DAJI	3-4 (R16) 100% 1回
7	ダッシュ野郎	203,880	VAN、量平君	ALL
8	ロストワールド	7,829,200	DAJI	ALL バウンド 47ゼニー位
9	功里金団	834,150	きんとん	ALL
10	ニュージーランドストーリー	1,591,800	B.S	1コイン ALL

プレイシャトー ☆＝19

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン（実戦編）	16,737,780	ILG-K・M	No.46 スーパー 3回
2	TATSUJIN	4,616,940	でんすけ	エリア677
3	サンダークロス	10,000,000＋α	ILG-K・M	8周目5面で達成 残27機
4	カベール(1P)	3,023,170	ILG-NEOmk II	全面クリア
5	オーダイン(1P)	クリスタル 749,500	KCN㋘	全面クリア
6	ニュージーランドストーリー	865,850	K・N	全面クリア
7	スクランブルスピリッツ(1P)	1,684,600	PSC-ABA	5面
8	アイドル麻雀	全面クリア	へんなおじさん！	
9	ロストワールド(1P)	7,876,300	M・XV	全面クリア
10	コブラコマンド	1,246,400	B.B(S2)	2-5-2

ゲームセンターUFO ☆＝23

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェイスH.Q.	16,738,460	URX-SUM	ALL 完全ノーマル設定 ボーナス×3
2	サンダークロス(1P)	10,000,000＋α	TEC-PAC 緑の少年	8-6 残39、残31 残22(計3名)
3	TATSUJIN	10,000,000＋α	URX-さすらいのカンストゲーマー緑の少年	8-1、残10
4	スカイソルジャー(1P)	5,845,640	URX-もう出ないよ 緑の少年	ALL
5	迷宮島	3,233,450	URX-UHY 1/2面相	ALL 3設残0 10万×3
6	メルヘンメイズ（ノーマル 3設）	794,910	AFC Tea'S-D	ALL ノーミス 7650×12 6万使用
7	オーダイン(1P)	クリスタル 745,700	AFC(実はしくしく) Tea'S-D	もちろん1コイン しくしく
8	クレイジークライマー2	387,950	URX-SKG.BOY	6面
9	餓流禍(1P)	4,745	URX-EXS	1コイン 3-7 身売り使用
10	リングの王者（テーブル・1P）	5,932,500	リングの王者の王者 URX-緑の少年	※2ヶ月前に無視されたスコア

ジョイランドオレンジ ☆＝1

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トップランディング	415	SBK-KMC	5面
2	TATSUJIN	1,628,430	SBK-しおばんくん	2-1 A232
3	チェイスH.Q.	3,329,650	AO	4面
4	サイバリオン（基礎編）	6,158,190		残 3機 ノーミス2回
5	サイバリオン（実戦編）	10,000,350		残 1機ガルドバリオン ノーミス2回
6	カベール	453,270	平松	2-2
7	ニュージーランドストーリー	3,002,430	SBK-血祭くん	ALL
8	餓流禍	572	内田正行	4面
9	ロストワールド	8,086,600	AGF	1コイン クリア
10	ダライアス	6,507,770	SBK-21番目の男	Yクリア

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0562)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダークロス(1P)	3,216,300	GT	3周目5面 ニュースター
2	サンダークロス(2P)	3,712,260	KK＋GT	3周目4面 ニュースター
3	スクランブルスピリッツ	2,227,900	JNY-NUT	6面 ニュースター
4	TATSUJIN	1,220,520	カミナリ小僧	ニュースター
5	オーダイン	893,300	NT	ALL クリア 上高地
6	最後の忍道	1,785,900	UB	上高地
7	地獄めぐり	1,124,030	亜紀	ALL スターライト
8	ダライアス	8,038,540	KO	Vゾーン ALL スターライト
9	チェイスH.Q.	5,134,890	TOM	5面 ニュースター
10	トップランディング	680ポイント	JM	上高地

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝1

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	クリスタル 721,800	GCN-FOO	ALL クリア
2	スクランブルスピリッツ	2,447,620	弾がライバルすま	6面
3	チェイスH.Q.	10,812,310	SER	1コイン ALL クリア
4	パワードリフト（Bコース）	6'52"45	しみちょん	全ステージ1位
5	パワードリフト（Dコース）	6'51"97	派呂曼蛇	全ステージ1位
6	TATSUJIN	1,656,260	CRS-AOI美琴	232エリア
7	サンダークロス	10,000,000＋α	OGS(西萩P.C)	ハード設定
8	サイバリオン（基礎編）	2,553,520	GCN-FOO	4面
9	伊賀忍術伝	202,900	菅原智司	

ハイテクノーベル神保町店 ☆＝8

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2828

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン（基礎編）	10,023,160	GMC-ひむ	ノーマル 100万×4 全面クリア
2	サイバリオン（実戦編）	14,123,920	GMC-ひむ	ノーマル 100万×2 全面クリア No.80
3	TATSUJIN	10,000,000＋α	GMC-ひむ	ノーマル 7-5で達成 エリア999
4	チェイスH.Q.	10,751,060	GMC-ひむ	ノーマル 全面クリア
5	トップランディング	868	FOH(ふくとめ)	ノーマル 全面クリア
6	カベール(1P)	2,882,120	TYRANT-EXE	ノーマル 全面クリア 激死に！
7	カベール（2P TOTAL）	3,567,650	TYR-CHA & TYR-EXE	ノーマル 全面クリア デッテッテ
8	クレイジークライマー2	526,250	TYRANT-CHA	ノーマル 6面 ASA君元気？
9	ニュージーランドストーリー	70,780	ASHURA川崎	ノーマル 全面クリア 低得点トライアル
10	ロストワールド(1P)	8,355,100	TYRANT-BIG	ノーマル 全面クリア

荏原ゲームコーナー ☆＝25

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト（Aコース）	6'53"66 (5,691,062)	EGC-IOA㊎-IKE	ノーマル ALL1位 おおっと！Dコースを↓
2	パワードリフト（Cコース）	6'56"38 (5,700,649)	JAG-HRO㊣-AXI	ノーマル ALL1位 出すにはゴールドが足りない！
3	ロストワールド(2P)	11,972,500	EGC-㊁MKZ ㊎IKE	ノーマル ALL 触手発狂!!
4	TATSUJIN	1000万＋α	JAG-HRO-AFC-WOP	ノーマル3キ エリア999 7-5
5	オーダイン	756,800	Mr.まさし君	ノーマル ALL まさし君又来てね！
6	スクランブルスピリッツ(1P)	4,258,050	HST-㊔SPT	ノーマル 2-4 SOL君元気ですね？
7	アウトラン（デスバレー）	4'34"78	EGC-IOA㊗-OMU	イージー 最後1発入らず
8	イグジーザス	4,466,210	JAG-H野郎-AXI	ノーマル 3-3 バイオ行き S.62.10.24
9	ミュータントナイト	(ROUND56) 1,503,860	JAG-スライム-DMC	バイオ行き S.62.12.29
10	F-14 トムキャット	1000万＋α	EGC-AKU	EX×8 1ボールで達成 傾斜18度

カジノカーニバル ☆＝1

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	武田信玄	235,180	江添貴行	1コイン ALL
2	オーダイン	1,140,830	おたふく王㊤	残クリスタル 677,900
3	サンダークロス	2,696,500	おたふく王㊤	1コイン 3-5 ハード
4	TATSUJIN	1,363,410	18000発の男㊅	1コイン イージー エリア187
5	ロストワールド（旧バージョン）	7,645,300	拝島水谷	1コイン ALL ノーマル
6	最後の忍道	370,600	拝島福田	1コイン 6面 イージー
7	航空騎兵物語	255,900	暑いべ	1コイン 4面 ノーマル
8	グラディウスII	381,600	なんだこれは？	1コイン 謎面
9	魔魁伝説	558,700	拝島島田	5面
10	究極タイガー	1,327,470	ひょろなが乳井	エリア156

プレジャーキャッスル ☆＝11

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン（実戦編）	15,310,360	SSC-VAP (OTL)＋O	ALL、200万×2 END No.74
2	サイバリオン（基礎編）	10,156,900	DOUGO	ALL、100万×4 ノーマル 2設
3	TATSUJIN	9,042,730	RVS-POKEN	ノーマル 3機 AREA999
4	チェイスH.Q.	20,780,000	RVS-FIN	オールクリア ノーマル、ターボ×3
5	トップランディング	875	MUGEN-CRX	オールクリア、100×4 ノーマル設定
6	餓流禍(1P)	5,318	EXT-お～ヨチヨチ! -EXS(そこまで!)	オールクリア ノーマル 3人設定
7	最後の忍道	2,471,000	RVS-POKEN	オールクリア、ノーマル 今月は休み！
8	カベール(1P)	2,996,020	EXT-CPU	オールクリア ノーマル 3人設定
9	ゴーフォーザゴールド	4周目8面	RVS-MAX	ノーマル設定 ぜんぜんやってない
10	ニュージーランドストーリー	91,610	SSC-サイバリオン全国1位! -ASP？	オールクリア(ロースコア) ピンキー

ゲームセンタープリムローズ

埼玉県新座市東北2-29-12 ☎(0484)73-7999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	521,630	T.S	全面クリア 残クリスタル 37300
2	TATSUJIN	205,060	?	
3	サンダークロス	300,500	MSX	R3
4	スクランブルスピリッツ	945,020	MH	R2
5	グラディウスII	1,564,700	T.I	3-4
6	ロストワールド	1,580,700	T.M	
7	迷宮島	2,331,950	T.I	全面クリア
8	アフターバーナーII	4,570,000	SN	R9
9	中華大仙	7,206,900		クリア
10	コブラコマンド	323,000	おいちゃん	3-3

サンペデックナムコランド ☆＝7

千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト（Aコース）	7'10"40	CRE-けろんぱ	ノーマル設定
2	パワードリフト（Bコース）	7'08"59	Emily-SWAT'S©	ノーマル設定
3	パワードリフト（Cコース）	7'04"73	GCT-やすべえ	ノーマル設定
4	パワードリフト（Dコース）	6'54"85	GCT-KAZ	ノーマル設定
5	パワードリフト（Eコース）	6'59"19	CHAT-COM	ノーマル設定
6	アサルトプラス（スーパー）	2,801,500	E-SWAT'S 管理人©	残9、ノーマル設定 SAL
7	アサルトプラス（イージー）	1,252,950	E-CHAT'S 古手ゴグレネド©	残5、ノーマル設定 EAL
8	サンダークロス(1P)	10,000,000＋α	FIN	11周目の1面 20万EVERY
9	TATSUJIN	1,671,750	CHAT-『老科学者が何やろゴソゴソと…』	AREA 232
10	クレイジークライマー2	429,250	S.F.F.μ	6めん

ビデオインセガ船橋店 ☆＝2

千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト（Aコース）	7'01"90	BOS-ABC-JIR	ノーマル 二度とこんなタイム出ない！
2	パワードリフト（Bコース）	6'56"16	HOATARI	5,681,709
3	パワードリフト（Cコース）	7'01"78	REC-中村由真	バーナーさえなんとかなれば
4	パワードリフト（Dコース）	6'53"33	EMPTYスーパーすてのばイレブン	2回ひかれた なにかがちがう
5	パワードリフト（Eコース）	6'57"64	CHAT-COM	1回接触 5,673,821
6	スクランブルスピリッツ	3,408,030	EMPTYゴッド すてのどイレブンMK-II	ノーマル 2-2 2周目の地上物パンチ！
7	ホットロッド	10,098,083	COT-ARTS	18周目 11時間30分で中止
8	パッシングショット	4M23S	YAS	MEN'Sランキング 5位
9	ワールドスタジアム	21連勝	CRE-けろんぱ	使用チームタイタンズ 各チーム2勝阪急1勝のみ
10	オーダイン	クリスタル 624,500	ZZG	ノーマル

ハイテクセガ柏店 ☆＝3

千葉県柏市1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スクランブルスピリッツ	915,770	大山浩司	ノーマル
2	ロストワールド(1P)	7,596,700	TI-S	44万ゼニー
3	ロストワールド(2P)	13,036,500	SWP-OC-X & POW	1P 36万ゼニー 2P 40万ゼニー
4	オーダイン	791,030	ユニケルかわち	ノーマル クリア 残2 H.K
5	TATSUJIN	1,374,510	ASS- NEB	ノーマル 202エリア
6	パワードリフト（Aコース）	7'02"44	俺は遠藤だ！	ノーマル
7	パワードリフト（Bコース）	6'46"21	PRY-YSP	究極だー ノーマル
8	パワードリフト（Cコース）	7'25"26	MGOナリター	ノーマル
9	餓流禍	455	松本武樹	R-4 ノーマル
10	エキサイトリーグ	112,500	ARAI	イージー Ⓖ

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝49

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン（実戦編）	18,422,530	SSC-EZO-ASP	ノーミス×4、ノーダメージ×1 残機3、エンディングNo.74
2	サイバリオン（基礎編）	10,002,580	SSC-VAP (OTL)＋α	ノーミス×3、ノーダメージ×2 残機3
3	パワードリフト（Aコース）	6'55"16	砂樹☆帝	ノーマル設定 5位スタート
4	パワードリフト（Cコース）	6'51"80	SPREM-SHOT㊟	ノーマル設定 5位スタート
5	メタルホーク	12,151	FANCY-KETOSE	マーシャル、ALLクリア ランク設定 B
6	TATSUJIN	10,000,000＋α	GMC-M.A その他2名	エリア999＋α 7-5で達成
7	オーダイン	クリスタル 755,000	HTL-Y.N	ALL クリア
8	クレイジークライマー2	778,050	OTL-みょい	ALL クリア
9	最後の忍道	2,486,800	HTL-Y.N	ALL クリア ランクイージー
10	サンダークロス	10,000,000＋α	H.S(理I) その他2名	9-1で達成 エブリ20万設定

君こそゲーメスト!

パワードリフト	Aコース	6'53"66	EGC－IOA㊎IKE	荏原ゲームコーナー(東京)
パワードリフト	Bコース	6'45"48	GMC－Pⓣ	個人申請 イエローハット(愛知)
パワードリフト	Cコース	6'50"35	HCM－てった	個人申請 イエローハット(愛知)
パワードリフト	Dコース	記録更新者なし		
パワードリフト	Eコース	6'51"76	HCM－てった	イエローハット(愛知)
TATSUJIN		1,000万点＋α 全国9店、個人申請4名の皆様		
サンダークロス		1,000万点＋α 全国23店、個人申請13名の皆様		
オーダイン		クリスタル 773,400	ODA－DAJI	スペースインプラザ(東京)
サイバリオン	基礎編	10,591,340	M.K	キャノン最前線(愛知)
サイバリオン	実戦編	18,422,530	SSC－EZO－ASP	P.C巣鴨(東京)
メルヘンメイズ		811,120	VMT－ABU	個人申請 ダイクマ平塚店 ファミリーランド(神奈川)
スクランブルスピリッツ		1,000万点＋α	G.M.C.N.K	モンキーハウス本館(福岡)
スクランブルスピリッツ		1,000万点＋α	Sniper－MIU	ゲームプラザ(熊本)
スクランブルスピリッツ		1,000万点＋α	Extreme－S.S	個人申請 ハイテクセガ三宮(兵庫)
グラディウスII	①ミサイル フォースフィールド	1000万点＋α (14－1)	Extreme－S.S	ハイテクセガ三宮(兵庫)
グラディウスII	②スプレッドボム フォースフィールド	8,859,700 (12－8)	Extreme－S.S ＆諸星あたる	個人申請 ハイテクセガ三宮(兵庫)
グラディウスII	③フォトントーピドー フォースフィールド	1000万点＋α (13－8)	Extreme－諸星あたる	ハイテクセガ三宮(兵庫)
グラディウスII	④2ウェイ フォースフィールド	1000万点＋α	全国1店・個人申請4名の皆様	
最後の忍道	イージー	2,486,800	HTL－Y.N	P.C巣鴨(東京)
最後の忍道	ノーマル	2,493,200	INGS－M.M	ヤングプラザ・ジャンボ(大阪)
メタルホーク		12558	G.M.C.えるす	モンキーハウス本館(福岡)
クレイジークライマーII		778,050	OTL－みょい	P.C巣鴨(東京)
餓流渦		5318	EXT－お～ヨチヨチ! －EXS(そこまで!)	プレジャーキャッスル(東京)
チェイスH.Q		20,780,000	RVS－FIN	プレジャーキャッスル(東京)
迷宮島(3人)		3,233,450	URX－UHY½面相	ゲームセンターUFO(神奈川)
カベール(1P)		3,513,600	SPREAM－SAKI	P.C仙台(宮城)
霊界導士		368,050	SPREAM－I.Z	P.C仙台(宮城)
ロストワールド	旧バージョン2P	13,036,500	SWP－OC－X＆POW	ハイテクセガ柏(千葉)
ロストワールド	新バージョン1P	8,538,400	HCS－KAW	コインスナック24(岡山)
ロストワールド	新バージョン2P	11,972,500	EGC－㊄MKZ㊎IKE	荏原ゲームコーナー(東京)
ギャラクシーフォースII	イージー・シールド7	5,070,170	HCV－FRS－N.O	個人申請 ゲームin大学院(東京)
ギャラクシーフォースII	ノーマル・シールド7	4,752,170	HCS－..A	ハイテクセガ表町(岡山)
トップランディング		875	MUGEN－CRX	プレジャーキャッスル(東京)

ハイスコア番外地(★はつきません)

ゴールドメダリスト	86926	FPS－S Jr	ゲームポイントフリーウェイ(北海道)
スカイソルジャー	5,845,640	URX－もう出ないよ 緑の少年	ゲームセンターUFO(神奈川)
リングの王者(テーブル)	5,932,500	リングの王者の王者 URX－緑の少年	ゲームセンターUFO(神奈川)
ハイパースポーツスペシャル	382,650	DLF－INGS きまぐれパーマツ!!	ゲームハウス999(大阪)
1943改(1P)	5,261,930(モビ×5)	Y.SUZUKI	ジャスコ屋上プレイランド(兵庫)
チェッカーフラグ	559,190	わしが爆団博士じゃ!! C.M	ゲームプラザ(熊本)
レインボーアイランド エキストラバージョン	92,054,640	Shiper－AUR	ゲームプラザ(熊本)
アフターバーナーII	HIT=1613	FGK－VIRGO	個人申請 PC金沢(石川)
ゴーフォー ザ・ゴールド	80周	FREEDOM－TAF	個人申請 ゲームプラザとよなか(大阪)
功里金団	1,068,650	PETER HEAD あーべ	個人申請 WE'LL TALK TAITO空港通り(愛媛)
ファイナルラップ(1P)	2'25"73	YKK	個人申請 サンペデックナムコランド(千葉)
ファイナルラップ(4P)	2'12"36	SUR.E＆砂樹★帝 ＆CYBER＆TEECHI	個人申請 P.C西萩(東京)

先月、突然作ったハイスコア番外地について説明不足だったので今回補足しておきます。

このコーナーの機種は、先行して発売された機種と人気のない機種で記録が出ているものがあります。前者は、全国に出まわっていない可能性があり公平を期すため。後者は、全国集計で機種の数が一定量に満たなかったものとしてあります。この人気のないという点は、ヒットゲームの順位には関係ありません。

といったところで、今回の講評とまいりましょう。

今回はTATSUJIN・サンダークロスが大開放。2日や3日で1000万点いったという人が一部いました。

サイバリオンは、ナムコ系列にあまり入っていないとのことですが、スコアはかなり高いです。両方共、ノーミスボーナス×4です。

チェイスHQは、スペシャルボーナスありとのこと。

また、番外地にも載せられなかったのですが、エキサイトリーグで1000万点＋αが数名いました。

次回に個人申請してくれる人には申し訳ないのですが、この号が出てから葉書きを送られても集計しません(年末進行でしめ切りが早い)。

それにしても、ここ最近で集計機種が異常に増えてます。数が多いのはいいのですけどちょっと…。(悠理)

プレイシティキャロットIN甲府(甲府周辺集計) ☆＝5

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カベール	1,193,670	東中OB	ノーマル
2	TATSUJIN	1,545,650	DAZUNI ぽちゃ	エリア 2-1
3	メタルホーク	8,153	うずしおちゃん	全面クリア マーシャル
4	クレイジークライマー2	309,000	ゴキブリ大嫌い	R-5
5	霊界導士	299,800	ムシクン	全面クリア
6	餓流禍	1,315	おさる	7面
7	ロストワールド(1P)	8,121,400	渋谷仁義	全面クリア ノーマル
8	ロストワールド(2P)	11,892,500	ぼうず＆おさる	全面クリア ノーマル

がらんがらん ☆＝1

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン(基礎編)	6,506,150	かくれコマンダーTM ZZA	ALL クリア ノーマル設定2
2	サイバリオン(実戦編)	10,019,100	かくれコマンダーTM ZZA	ALL クリア 残1 No.38 設定同上
3	オーダイン(1P)	残CR=393,100	遊麗R㊖	ALL クリア 残3 ノーマル
4	オーダイン(2P)	残CR=314,000	ATM-SHR ＆ HENⓜ	7面
5	グラディウスII(ニューバージョン)	697,300	なんてったってしたっぱの KMKⓡ	2-4 ①-F ぜっぷちょう
6	グラディウスII(ニューバージョン)	728,000	HENⓜ	2-4 ②-F あと少しボス手前
7	ストリートファイター(テーブル型)	400,300	TYSⓡ	R-9
8	グラディウスII(ニューバージョン)	1,267,500	ATM-Buchi	3-4 ③-F 3連火山
9	ワールドスタジアム	HR=163m	TYSⓡ	バース
10	ライフフォース(RED)	2,966,500	APOⓡ	5-6 不調復活

がらん3 ☆＝2

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン(基礎編)	8,742,000	P.ST-HIROちゃん	ALL クリア ノーマル 設定2
2	サイバリオン(実戦編)	12,577,940	P.ST-HIROちゃん	ALL クリア 設定 同上
3	トップランディング	743	Now Wins-Lee2ⓡ	ALL 晴1 くもり1 雨6
4	ストリートファイター(UP型)	610,900	P.ST-HIROちゃん	ALL ノーマル
5	ロストワールド(ニューバージョン)	7,708,100	P.ST㊝YAWARA!(亜美マニアの弟子)	ALL ノーマル
6	オーダイン(1P)	CR=694,500	Now Wins-Lee2ⓡ	ALL 残0 ノーマル
7	ニュージーランドストーリー	746,490	MBXTM-Sir	ALL 残4 ノーマル
8	グラディウスII(ニューバージョン)	2,895,900	PST-PIP	5-8 ④-F
9	コンチネンタルサーカス	5,322,330	DATⓡ	ゴールイン1位
10	西遊降魔録	738,560	GBY-WAW	ALL

プレイシティキャロット松本店 ☆＝2

長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	クリスタル 713,600	MBX-A.N.	ノーマル ALL 残1
2	サンダークロス	3,623,440	MBX-SDR(宮下)	ノーマル 4-4
3	TATSUJIN	1,459,230	GSX	イージー エリア224
4	クレイジークライマー2	296,400	BAL	ノーマル 5面
5	霊界導士	180,050	GPZ	ノーマル 7面 獅天導士
6	パワードリフト(Bコース)	6'54"95	JNY-SET	ノーマル
7	パワードリフト(Eコース)	7'00"41	JNY-SET	ノーマル
8	最後の忍道	1,195,000	MBX-EDV	ノーマル ALL 残1
9	ロストワールド(旧バージョン)	8,476,500	V.A.	ノーマル ALL ゼニーS26000
10	ギャラクシーフォースII	4,016,910	P.ST-HIROちゃん	ノーマル ALL

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番町997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Bコース)	6'59"85	だった	ALL 1位 5,666,804pts
2	パワードリフト(Dコース)	6'52"02	FGK-パンチ北上	ALL 1位 5,693,377pts
3	パワードリフト(Eコース)	6'52"42	㊚またの名を……	ALL 1位 5,695,901
4	ギャラクシーフォースII	3,932,480	A.A.C	ALL イージー START-5
5	グラディウスII	1,439,800	FGK-MARY	3-4 ノーマル ④-F
6	ロストワールド	8,570,600	FGK-寿司夫＝VIRGO	ALL ノーマル from 金沢
7	最後の忍道	1,213,600	FGK-CALM	イージー ALL
8	飛翔鮫	11,254,600	はいてっちとみい	イージー エリア999

ビッグキャロット京都 ☆＝3

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サンダークロス	10,000,000＋α	TURKEY	8-3で達成
2	ポールポジションII	66,120	「まだ行けそう」のPOL	Testコース タイム 196,79
3	迷宮島	2,844,700	(函館人) "CHU"	ALL 1万、10万、スカ
4	ニュージーランドストーリー	445,160	まるみ屋	1ミスオール ワープなし
5	カベール	1,887,510	D.I	5-2
6	メタルホーク(New)	12,512	水島(牛乳娘) み〜な	2ミスオール
7	コブラコマンド	8,777,140	Sgt. Pepper	12周目 5-3
8	中華大仙	719,900	O'chan	オール
9	オーダイン	1,166,340	TURKEY	ノーミスオール(参考)
10	カイの冒険	421,300	超荷物のISP	4ミスオール

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	オーダイン	1,137,980	ULT-みっちい	ノーミス・オール
2	ロストワールド	7,281,300	GOL・SYEN	1コイン オール・クリア
3	メルヘンメイズ	679,840	GOL	ノーミス・オール
4	爆突機銃艇	138,435	GOL・SYEN	26面
5	地獄めぐり	1,688,300	GOL・SYEN	オールクリア
6	中華大仙	699,800	GOL・SYEN	ノーミス・オール
7	レインボーアイランド	21,658,700	M・T	オール・クリア
8	アサルト	615,000	KEN	オールクリア (イージー)

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト (Bコース)	5,612,248	DAA	7'13"25 ALL 1位
2	パワードリフト (Cコース)	5,575,724	DAA	7'22"38 ALL 1位
3	パワードリフト (Eコース)	5,631,097	DAA	7'08"66 ALL 1位
4	サンダークロス	2,493,840	ULT-みっちい	3周目の3面 ノーマル
5	オーダイン(1P)	1,210,600	GEK	全面クリア ノーマル
6	オーダイン(2P)	894,630	CURRY-BAC&EKX	全面クリア ノーマル
7	ロストワールド(1P)	8,210,400	DAA	全面クリア ノーマル
8	ゴールドメダリスト	84,539	山口宗平	金メダル 18コ(1コイン)
9	最後の忍道	1,314,500	SGR-YYY	7面 ノーマル
10	ストリートファイター	883,300	駒井義嗣	全面クリア 1コイン

ゲームハウス999 ☆＝1

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前 ☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ハイパースポーツスペシャル	382,650	DLF-INGS きまぐれ パーマツ!!	3周クリア
2	1943改	5,010,680	DLF-INGS 真面目な大学生DIS	1P クリア
3	ニュージーランドストーリー	全面クリア	謎の少年	永パ使うな!!
4	スクランブルスピリッツ	2,308,150	DLF-INGS 真面目な大学生DIS	
5	TATSUJIN	1,402,810	DLF-INGS WST&的場	エリア186
6	最後の忍道	2,000,000	DLF-INGS 激怒頂点M.M	ノーマル
7	アウトラン(E)	4'34"75	DLF-INGS FANの弟子TGK	海外Ver イージー
8	メタルホーク	4,068	オグリキャップ命 競馬狂のERR	1コイン
9	パワードリフト (Bコース)	7'20"87	DLF-INGS スパルタ教育FAN	全部1位
10	パワードリフト (Cコース)	7'27"45	鈴鹿に行ってバイトを休んだ西川です	スタンダード、50円

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4 ☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト (Aコース)	7'30"23	ケンシロウの似た男	ノーマル 5位スタート
2	パワードリフト (Bコース)	6'54"64	RX-よみがえれ BLICE	ノーマル 5位スタート
3	パワードリフト (Cコース)	7'26"19	LAMBDA-ARIX-EXP	ノーマル 5位スタート
4	パワードリフト (Eコース)	7'03"02	EXtreme-NMC	ノーマル 5位スタート
5	獣王記	568,400	ADH-K・S	イージー 4人 LIFE5 全面クリア
6	最後の忍道	757,100	LUM-Y・H	イージー 3人 全面クリア
7	スクランブルスピリッツ	2,263,800	ADH-K・S	イージー 3機 全面クリア
8	ドラゴンスピリット	920,240	いくらちゃん どうでもいいや	イージー 5匹 全面クリア
9	グラディウスII (ニューバージョン)	624,000	ケンシロウのおやじ	3機 ノーマル ①-F 2-3
10	グラディウスII (ニューバージョン)	755,600	DRY	3機 ノーマル ④-F 2-4

イエローハット ☆＝33

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト (Aコース)	6'58"09	TM(ずイエローへ来い)	ALL 1位 あと7秒! ノーマル設定
2	パワードリフト (Bコース)	6'46"25	GMC-P㊟	同上 あと3秒!
3	パワードリフト (Cコース)	6'51"38	HCM-てった	同上 あと3秒!
4	パワードリフト (Dコース)	6'45"37	ROUTE 2	同上 あと4秒!
5	パワードリフト (Eコース)	6'51"76	スーパーアウトランを待つⓉ	同上 あと2秒! 超マママママママママ
6	メタルホーク	11,883	超人ばあ〜	ノーマル全面クリア MARSHAL
7	グラディウスII (ニューバージョン)	10,000,000＋α	YUJ	12-4 フォースフィールド
8	TATSUJIN	10,000,000＋α	ペットン	8-5 (AREA999)
9	サンダークロス(1P)	10,000,000＋α	名人(ZKS), YUJ, MAD㊟	8-7、9-1、8-6
10	ニュージーランドストーリー	1コイン 全面クリア	SOF-WANCHAN	ノーマル設定

キャノン最前線 ☆＝3

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイバリオン (基礎編)	10,591,340	M.K	ヤッター
2	サイバリオン (実戦編)	13,750,160	NAL	クリア No.83
3	TATSUJIN	1,847,070	?君	ノーマル 3キ 226エリア
4	スクランブルスピリッツ	3,909,200	LAY家 ²	R9(2-3)
5	オーダイン	クリスタル 758,400	UUU㊟	ノーマル 3キ クリア
6	最後の忍道	1,685,200	ZAT	イージー 3キ クリア 残1
7	クレイジークライマー2	672,400	GMC-STI㊟	イージー 3人
8	迷宮島(3人設定)	3,221,450	UUU㊟	ノーマル クリア 40面 84100
9	トップランディング	867	WTMⓣ	ノーマル ALL
10	チェイスH.Q.	10,811,290	FEMCA	ターボ3 60秒

プレイシティキャロット豊橋店 ☆＝1

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト (Bコース)	6'53"57	E・NOV Brand	4位スタート ノーマル ALL 1位
2	パワードリフト (Dコース)	7'05"35	ALI-MASA	同上 ALL 1位
3	オーダイン(1P)	クリスタル 703,100	VRC-ZIE	クリスタル部門 クリア
4	オーダイン(2P)	1,283,300	KFK. VRC-ZIE	同上 クリア
5	サンダークロス	3,063,480	M.H	3-7 ノーマル設定
6	ニュージーランドストーリー	クリア	MYU. PAS	ノーマル設定 クリア統一
7	ロストワールド(1P)	8,220,900	VRC-TAK.	クリア ノーマル設定
8	グラディウスII (ニューバージョン)	5,080,900	・F・	ノーマル設定 ④-F 7-8
9	霊界導士	175,550	VRC-MSS.	ノーマル設定 クリア
10	TATSUJIN	1,450,470	KCL	ノーマル設定 233エリア

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	チェイスH.Q.	456,700	PROJECKT!!	5ステージ ノーマル
2	コブラコマンド	324,600	K.A.Z.	3-2面 ノーマル
3	クレイジークライマー2	592,350	WTMⓣ	6面 ノーマル
4	オーダイン(1P)	742,600	WTMⓣ	全面クリア ノーマル
5	グラディウスII	1,668,700	MYN	②-F 3-8 ノーマル
6	ジェミニウイング(1P)	2,023,200	YNM-EXI	全面クリア ノーマル
7	ニュージーランドストーリー	654,970	K.A.Z.	3-4 ノーマル
8	カベール(1P)	2,978,600	F.F.F.	全面クリア ノーマル
9	オーダイン(2P)	1,803,780	WTMⓣ & RUM	全面クリア ノーマル
10	グラディウスII	1,667,000	RUN	①-F 3-8

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ギャラクシーフォースII	3,742,570	ひなさん	
2	メルヘンメイズ	686,710	Sgt. PePPer	
3	獣王記	530,900	SGP-YYY	
4	パワードリフト	5,334,370	AMM-大西	
5	グラディウスII	2,414,000	Sgt. PePPer	4-8
6	1943改(1P)	4,662,190	Extreme-SS	
7	最後の忍道	850,100	Sgt-PePPer	

プレイシティキャロット長岡店 ☆＝2

新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト (Aコース)	7'06"40	FGK-㊓	全部1位
2	パワードリフト (Bコース)	6'54"58	だっだ	全部1位
3	パワードリフト (Cコース)	7'03"71	HYPER-SYO	全部1位
4	パワードリフト (Dコース)	6'56'38	FGK-㊓	全部1位
5	パワードリフト (Eコース)	6'57"15	FGK-㊓	全部1位
6	TATSUJIN	1,596,550	NASKA-AGK	AREA 244
7	サンダークロス	5,960,680	AKI	5-7(1P)
8	オーダイン	残クリスタル 691,200	WAKA	(1P) ALL
9	最後の忍道	691,200	JOB-あつし	ALL イージー
10	メタルホーク	9,463	NASKA-AGK	ALL 1PLAY 200円

ハイテクセガ万代店 ☆＝2

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト	6'52"30	FGK-㊓金欠	Eコース 5,693,754 (ルーシーちゃん)
2	ギャラクシーフォースII	4,271,540	AAC-GABIN	5面スタート ALL
3	アフターバーナーII	1,603	堀川	1ミス ALL
4	スクランブルスピリッツ	3,384,380	KATS-IHI	2-2
5	ロストワールド (ニューバージョン)	7,312,700	FUA-VENUS	ALL
6	オーダイン	(クリスタル) 741,200	FGK-CALM	スコア 1,194,400 ALL
7	グラディウスII	2,805,500	FGK-SOH	④-F ハード設定 4周8面
8	最後の忍道	1,133,600	FGK-CALM	イージー設定 7面ボス寝不足
9	R-TYPE	1,626,400	ふぇ〜ざ〜	ALL
10	アウトラン	4'35"25	FGK-JoJo	Dコース

ゲームインセガ高岡 ☆＝3

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト (Aコース)	7'17"19	CRUX!!ⓇTM	
2	パワードリフト (Cコース)	7'23"59	ずんたたぱあっち	
3	スクランブルスピリッツ	3,655,390	ASA(アーサ)	2-3
4	獣王記	574,200	筋肉魔人!	ALL
5	パッシングショット	Level 3 6-2	BCR	
6	ホットロッド	10,000,000＋α	KAN-G	
7	SDI	3,196,160	HELP!COM氏 ZAPⓇTM	祝!初クリア!
8	オーダイン	クリスタル 506,500	シルフィー愛好会々長、REIM	ALL
9	アサルト	807,800	わや姫親衛隊隊長れいむ	ALL
10	アルゴスの戦士	7,137,650	ASA(アーサ)	ALL

ゲームインカナザワ ☆＝1

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スクランブルスピリッツ	3,867,160	魔神衆凡神 マイペース U-まつい	R.9 ノーマル
2	オーダイン	クリスタル 685,600	OSA	ALL ノーマル
3	パワードリフト(C)	7'17"57	ずんたたぱあっち	ALL 1位
4	メルヘンメイズ	629,020	RUSTIC-WOP	ALL ノーマル
5	パッシングショット	L.4 2-1	魔神衆・タテワキって呼べよ クソ野郎!	3試合目、女子 ノーマル
6	最後の忍道	876,900	魔神衆、獣神ガウガウくまさん梶川	R.6 EASY 3機
7	P-47	4,252,400	魔神衆・七福神 台風ノ海	R.32 ノーマル
8	獣王記	578,400	魔神衆・大魔神 FRY・トミオ	ALL ノーマル
9	アフターバーナーII	Hit＝1,249	魔神衆獣神ぱおーん くまさん梶川	ALL ノーマル 4機
10	上海	862	吉井	(体力)

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14-33 ☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト (Cコース)	7'18"61	S.シェル	ノーマル
2	パワードリフト (Eコース)	7'16"19	ぴぴⓇTM	
3	サンダークロス	1,718,280	RUSTIC-WOP	ノーマル 2周-5面
4	ロストワールド(1P)	8,671,000	FGK-VIRGO	ノーマル設定 ALL
5	オーダイン	1,198,620	OSA	ノーマル ALL
6	カベール	431,820	魔神衆にゃんにゃん SpT	ノーマル 2-1
7	ニュージーランドストーリー	837,170	GOR	ノーマル ALL
8	霊界導士	102,100	・・Z,,	ノーマル 6人目
9	パワードリフト (Aコース)	7'32"04	魔神衆獣神 くまさん梶川	

■ヒットゲームBEST10

野球シーズン終了ワースタ2位へ

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
3	1	オーダイン	325	ナムコ
1	2	ワールドスタジアム	317	ナムコ
5	3	パワードリフト	308	セ ガ
—	4	TATSUJIN	267	タイトー
—	5	スクランブルスピリッツ	199	セ ガ
—	6	サンダークロス	194	コナミ
2	7	ロストワールド	185	カプコン
7	8	ファイナルラップ	175	ナムコ
—	9	チェイスH.Q.	140	タイトー
—	10	メタルホーク	133	ナムコ

11位	グラディウスII 119	12位	ニュージーランドストーリー 111	13位	サイバリオン 97	14位	最後の忍道 95	15位	ワールドコート 94

〔注〕ハイスコア掲載店にハイスコア表とは別に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は73店の10月末現在で集計しました。

予想外の首位オーダイン

今月のヒットゲームベストテンは大きく変化がありました。はっきり言って今月の集計結果は予測しにくい結果でした。

まずその予測できなかった結果の筆頭がオーダイン。某誌ほどでないにせよ、ナムコ系の店が多いというのも1位になった理由でしょう。

ゲームの内容という点からいっても、もちろんキャラクターの良さ、誰にでもとっつける易しさという優れた点があります。それでも、このゲームが1位になったのは他のゲームでこれといったヒットゲームがなかったということに尽きると思います。(個人的な意見。)

2位はワールドスタジアムですが、このゲームは確実に人気が衰えています。でも、これと同じタイプのゲームが出ない限り、一気に人気が落ちるということはないでしょう。

パワードリフトが上がったのはやはり全体のレベルの低下が原因か、このゲームはまだまだ落ちる気配はありません。

インパクト不足のニューゲーム

4位から6位にはニューゲームが入ってきました。この中で、タツジンは予想通り入ってきたという感じです。初心者にはちょっと難しいというものの、もはやおなじみとなったシリーズのためプレイヤーにはとっつき易かったようです。とはいっても、飛翔鮫、究極タイガーと比べると少し落ちる感じがします。

スクランブルスピリッツはセガの直営店には以前から入っていたものの、全体的に台数が少なかったのですが、このところ他のゲームセンターにも出回り始めてきました。それほどのインパクトはないですが、今月のラインナップの中では上位に来るでしょう。

サンダークロスは前の2機種も同じことがいえると思いますが、これはというインパクトがなかったのが6位という結果になってしまったと思います。

他にはチェイスHQがなかなかの健闘をみせて9位に入ってきました。単純に遊んで面白いというゲームの原点を行ったようなゲームだと思います。このゲームが9位に入ったぶん、アウトラン、アフターバーナー等の筐体ゲームが一気に3機種もベストテンから落ちてしまいました。ここ最近は大型筐体ものがずっとヒットを続けていたのですが、ついに息切れの傾向が見えてきました。

ロストワールドは2位から7位へとだいぶ順位を落としました。まだまだがんばってほしいですね。まだクリアしていない人はあきらめずにやり続けてみましょう。かならずクリアできると思いますよ。

メタルホークは10位に入ったものの、さほど迫力は感じません。1プレイ200円で続けるには少し無理があるのでは。

グラディウスIIは遂にベストテンから落ちてしまいました。復活は困難でしょう。

来月はイメージファイトが人気集計に間に合うかどうか。それに尽きると思います。

(ぜんじ)



神奈川県 SALT君

ヤングプラザ・ジャンボ ☆＝5

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ロストワールド	8,321,000	INGS-M・M	ノーマル 全面クリア
2	クレイジーコップ	2,311,300	TFG-BOK潮	ノーマル クリア かせぎ有り
3	オーダイン	クリスタル 684,200	AU-CST	ノーマル クリア 3機設定
4	サイバリオン(実戦編)	15,201,000	INGS-M・M	ノーミス×2 1UP×1 残×3
5	餓流禍	921	ZTT-TMK	ノーマル 3機 5面
6	コブラコマンド	2,127,930	INGS-OYJ	ノーマル 3機 3周目 5-3
7	サンダークロス	10,000,000＋α	INGS-T・H	8-7で達成
8	カベール	1,977,410	ZTT-TMK	5-4
9	最後の忍道	2,493,200	INGS-M・M	ノーマル 3機 全面クリア
10	クレイジークライマー2	294,700	常連 B	R-5

チャレンジャー関大前店

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	TATSUJIN	1,396,040	たきくんにパス!(グリーンハウス)	イージー 4機 196エリア
2	チェッカーフラグ	550,670	AMEC-(島本須美)-YPKN.	ALL
3	サンダークロス(IP)	4,358,320	AMEC-RUNDER?	4-6
4	スクランブルスピリッツ(IP)	2,218,300	AMEC-ZZ-Anago!	ROUND 6
5	パワードリフト(Aコース)	7′19″73	AMEC-HART-(n't)2-X!	SCORE 5,589,766
6	パワードリフト(Bコース)	7′08″59	けろけろまがらくん	SCORE 5,627,763
7	パワードリフト(Cコース)	7′17″33	NAE(行くもんやねー)	SCORE 5,595,867
8	ロストワールド(旧バージョン)(IP)	8,143,400	INGS-ZZZ	ALL
9	ニュージーランドストーリー	208,740	けろけろまがらくん	ALL 1コイン
10	最後の忍道	1,643,700	AMEC-ラッコ男!	7面のボス イージー

ハイテクセガ三宮 ☆＝9

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	グラディウスII	10,000,000＋α	Extreme-S.S	1-F、14-1
2	グラディウスII	7,555,700	Extreme-S.S	2-F、10-8
3	グラディウスII	10,000,000＋α	Extreme-諸星あたる	3-F、13-8(閉店)
4	グラディウスII	10,000,000＋α	Extreme-諸星&S.S	4-F、12-1
5	アフターバーナーII	Hit＝1,477	V-MAX-FRX	ALL CLEAR ノーミス
6	オーダイン	クリスタル 685,300	INGS-ZZZ	ノーミス ノーマル設定
7	スクランブルスピリッツ	8,012,400	Extreme-S.S	3周目6面(R-18)
8	パワードリフト(Bコース)	6′52″40	CAN'-すここRimi	ノーマル設定 エキストラ1位
9	ロストワールド(IP)	8,306,900	Extreme-Lizard	服あり 残りゼニー:509,500
10	スーパーハングオン(シット)	8′42″26	Extreme KAA	エキスパートコース

ジャスコ屋上プレイランド ☆＝2

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	1943改(IP)	5,261,930	Y. SUZUKI	ALL モビ×5
2	サンダークロス(IP)	10,000,000＋α	FREEDOM-南野狂Y.T	9-1 青
3	霊界導士	158,650	ⓚGPZ	R-8 ※イージー3人設定
4	アサルトプラス(イージー)	1,249,900	NAU-LAP 風の谷	ALL 残機5
5	アサルトプラス(スーパー)	2,238,250	NAU-LAP 風の谷	ALL 残機6 3機ムダ死
6	スカイソルジャー(IP)	5,039,230	Y. SUZUKI	ALL
7	ニュージーランドストーリー	2,206,330	K.K.K.-①	ALL
8	オーダイン	クリスタル 722,200	FREEDOM-南野狂Y.T	ALL 残2 スコア 1,246,780
9	ギャラクシーフォースII	3,506,120	ZZZ	ALL

TVプレイハウスミッキーハウス ☆＝2

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	サンダークロス	1,688,740	時信	2周目5面 ボーナス1のみ
2	オーダイン	クリスタル 296,800	島田	最終面
3	コブラコマンド	560,250	時信	5-2
4	ロストワールド(IP)	7,428,500	すがた	ALL
5	ニュージーランドストーリー	318,880	江田	2-4
6	にゃんにゃんパニック	1,268,100	岸	ALL
7	クレイジーコップ	452,900	須方	4面
8	功里金団	513,950	島田	最終面ボス
9	魔魁伝説	920,400	片山	6面
10	迷宮島	2,743,700	すがた	ALL

プレイシティキャロット藤塚店

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓流禍	890	PSG-CAT	1コイン 5面
2	アサルトプラス	1,044,450	PSG-Try／T.H	イージー クリア 残機 4機
3	最後の忍道	1,131,600	PSG-ヤクザこうじ	12コイン 全面クリア
4	カベール	1,547,200	PSG-エイリアンひで	1コイン 4-4
5	メタルホーク	5,160	PSG-CAT	3-5-4-7-6 少佐 5面
6	コブラコマンド	1,018,790	PSG-ラッキーマリー	12コイン 2周目 3-2
7	ロストワールド	8,307,300	PSG-ナメナメ小僧	1コイン 全面クリア 残り50万ゼニー
8	サンダークロス	2,003,680	PSG-ラッキーマリー	1コイン 2周目 7面
9	クレイジークライマー2	482,900	白玖孝夫	1コイン 6面
10	オーダイン	クリスタル 705,200	PSG-ラッキーマリー	1コイン クリア

ゲームセンターカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	858,750	久保	ALL
2	カベール	1,178,320	新谷	3-4
3	ニュージーランドストーリー	1,170,520	あAIA	ALL
4	最後の忍道	721,500	あAIA	7面(ノーマル)
5	ダライアス(エキストラバージョン)	15,800,670	GHQ(へんな奴)	ALL(Wゾーン)
6	魔界村	1,480,400	あSEG	4-6
7	爆突機銃艇	206,675	YAM	ALL
8	メルヘンメイズ	736,890	久保	ALL
9	グラディウスII	786,100	あAIA	2-4 ②-F

コインスナック24 ☆＝3

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	6′56″90	HCS-KAW	ノーマル ALL 1位 2面LAP 1′05″72
2	パワードリフト(Bコース)	6′49″30	CAN'-VEL	ノーマル ALL 1位
3	パワードリフト(Cコース)	7′12″00	ねこたんぽん	ノーマル ALL 1位
4	パワードリフト(Eコース)	6′55″00	CAN'-VEL	ノーマル ALL 1位
5	サンダークロス	10,000,000＋α	HCS-KAW	ノーマル 8-5にて達成
6	TATSUJIN	789,320	HCS-BOY	ノーマル 4面
7	オーダイン	クリスタル 718,500	HCS-MPL	ノーマル 全面クリア
8	ロストワールド(1P)(ニューバージョン)	8,538,400	HCS-KAW	ノーマル 全面クリア
9	サイバリオン(実戦編)	11,352,080	EFL-M	ノーマル 全面クリア
10	サイバリオン(基礎編)	9,063,910	EFL-M	ノーマル 全面クリア

タイトピア木屋町店 ☆＝3

愛媛県松山市木屋町3丁目 ☎(0899)82-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン(基礎編)	9,772,430	NJP-SUR-CNT	ALL ノーミス 100万×4
2	サイバリオン(実戦編)	14,238,700	NJP-SUR-CNT	ALL ノーミス 200万×2 No.83
3	トップランディング	758	NJP-ABE MILK COOKY	ALL 乗客全員失神
4	TATSUJIN	10,000,000＋α	TEAM大道芸(仮) R-1	エリア999以上 8周目5面にて達成
5	ロストワールド(1P)	8,462,600	TEAM大道芸(仮) JET	ALL 楽しい国のガキおやじ
6	最後の忍道	1,014,000	TEAM大道芸(仮) PJM	ALL イージー 幸福おやじは
7	ゴーフォーザゴールド	金36 銀9 銅6	TEAM大道芸(仮) R-1	6-9 のーみそがよーちえん
8	チェイスH.Q.	10,918,560	NJP-SUR-LEE	ALL
9	グラディウスII	6,696,900	TEAM大道芸(仮) PJM	④-F 11周目4面
10	ニュージーランドストーリー	1コインクリア	R-1,PJM,JAN CNT	永バの掌 クリア優先、ワープなし

ビデオゾーン50 ☆＝5

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト	5,671,979	BEN	6′58″02 Dコース 10/27 クリア
2	ギャラクシーフォース	3,518,110	EVE	10/10 クリア
3	TATSUJIN	840,270	STG	10/29 エリア151 ノーマル 3キ
4	ロストワールド	10,556,200	MAY MIN 2人プレイ	MAY 5252500 MIN 5303700
5	スクランブルスピリッツ	2,464,620	STG	10/20 6面 ノーマル 3キ
6	獣王記	584,100	KAM	10/5 クリア ノーマル
7	ストリートファイター	600,400	T.S	10/1 クリア ノーマル
8	ニュージーランドストーリー	全面クリア	STG	10/15 クリア ノーマル
9	アフターバーナーII	HIT＝1,215	EVE	10/16 クリア スーパーハード
10	サンダークロス	2,921,120	VTR	10/30 3-5 ノーマル

プレイスクエアウィル ☆＝1

岡山県岡山市表町2-2-58 ☎(0862)27-9314

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダークロス	10,000,000＋α	HCS-ALES	8周7面 残機 23機
2	オーダイン	クリスタル 613,800	HCS-MPL	10万×4
3	トップランディング	787	SR.	クリア
4	ロストワールド(旧バージョン)	7,957,100	EFL II	クリア
5	ニュージーランドストーリー	359,400	へちくんII	4-4
6	迷宮島	2,927,550	HCS-マッチャ	1UP、1万、10万
7	ベラボーマン	485,000	XYZ	クリア
8	中華大仙	900,800	HCS-マッチャ	クリア

WE'LL TALK TAITO大街道店

愛媛県松山市大街道1-3-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トップランディング	750	SILVIA Q'S	1コイン 全面クリア
2	ニュージーランドストーリー	全面クリア	NJP-SUR-CNT	永パナシ
3	パワードリフト(Aコース)	5,529,495	NJP-ABE-MILK COOKY	7′34″19
4	パワードリフト(Bコース)	5,573,655	NJP-ABE-MILK COOKY	7′22″06
5	パワードリフト(Cコース)	5,580,604	NJP-SUR-LEE	7′21″04
6	TATSUJIN	1,828,320	NJP-SUR-PJM	1コイン 271エリア イージー設定
7	リングの王者	6,292,500	NJP-SUR-LEE	1コイン ALL クリア
8	スカイソルジャー	4,095,070	NJP-SUR-LEE	1コイン ノーミスクリア
9	チェイスH.Q.	11,408,620	NJP-SUR-LEE	全面クリア

プレイシティキャロット島大前店 ☆＝2

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク	5,933	MAK	
2	リングの王者	274,600	LSD	タイトル防衛 6回
3	オーダイン	875,570	LSD	残4 ALL
4	オーダイン	クリスタル 410,300	LSD	ALL
5	霊界導士	171,800	APEX-SKY	ALL
6	グラディウスII	1,176,800	APEX-K.E	③-F 3-1
7	迷宮島	2,675,050	はまだまり	1コイン 全面クリア
8	ニュージーランドストーリー	215,750	MAK	ノーミスクリア
9	TATSUJIN	436,390	MIY	エリア108
10	サンダークロス	3,545,580	AHO	4-4

ハイテクセガ表町店 ☆＝10

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	6′57″64	BLP-◎ Akindo	ノーマル 5位スタート
2	パワードリフト(Bコース)	6′49″00	CAN'-VEL	ノーマル 5位スタート
3	パワードリフト(Cコース)	6′54″14	BLP-◎ Akindo	ノーマル 5位スタート
4	パワードリフト(Dコース)	6′52″34	HID	ノーマル 5位スタート
5	パワードリフト(Eコース)	6′54″26	CAN'-VEL	ノーマル 5位スタート
6	ロストワールド(旧バージョン)(1P)	8,725,300	HCS-ALES	ノーマル 服あり 残り約540000
7	ロストワールド(旧バージョン)(2P)	12,368,900	HCS-..A HCS-ALES	ノーマル 服あり 残り不明
8	オーダイン	711,700	HCS-..A	ノーマル 残機0 SCORE 1140730
9	スクランブルスピリッツ	3,465,760	まめぞん	イージー 2周目 2面
10	ギャラクシーフォースII	4,752,170	HCS-..A	ノーマル シールド7

モンキーハウス本館 ☆＝14

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	TATSUJIN	10,000,000＋α	G.M.C.N.K	8-1(エリア999)
2	TATSUJIN	10,000,000＋α	G.M.C.CROSS	7-5(エリア999)
3	TATSUJIN	10,000,000＋α	G.M.C.HSA	7-4(エリア999)
4	サンダークロス	10,000,000＋α	G.M.C.HSA	8-7 10/16に達成!!
5	サイバリオン(実戦編)	16,454,450	G.M.C.N.K	ALL、エンディングNo.58 ノーミス 200万×3
6	メタルホーク	12,558	G.M.C.えるす	ALL 1ミス
7	クレイジークライマー2	633,200	G.M.C.MAR	6面
8	ギャラクシーフォースII	4,587,460	G.M.C.BON天丸くん	ALL
9	スクランブルスピリッツ	12,512,490	G.M.C.N.K	1P R＝28
10	スクランブルスピリッツ	12,470,470	G.M.C.N.K G.M.C.HSA	2Pトータル R＝22

ゲームシティOZ ☆＝1

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン(実戦編)	12,450,060	GCO-C.Z	ノーマル2機設定 No.83
2	餓流禍	4,600	GCO-FDE	ノーマル3人設定 3周 7面
3	サンダークロス	22,948,320	WAC-MAX	ノーマル3機設定 19周 7面
4	ロストワールド(旧バージョン)	8,486,200	WAC-MAX	ノーマル
5	クレイジークライマーII	342,750	GCO-HAR	5面
6	オーダイン	クリスタル 692,700	ZUN	ノーマル3機設定 全面クリア
7	TATSUJIN	963,310	WAC-K.O	ノーマル3機設定 151エリア
8	パワードリフト(Aコース)	7′07″78	GCO-FDE	
9	パワードリフト(Dコース)	7′04″07	GCO-FDE	
10	パワードリフト(Eコース)	7′10″00	GCO-IDA	

アミューズメントマリオ

岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)	7,025,000	D.S-EAS	1コインクリア
2	ロストワールド(2P)	11,210,700	PROJECT-WOLRYU	1コインクリア
3	サンダークロス	2,565,520	PROJECT-XYZ!	3-4
4	1943改(1P)	4,249,120	D.S-BON	モビ×2 クリア
5	スカイソルジャー	3,836,910	PROJECT-XYZ	1コインクリア
6	爆突機銃艇	204,880	PROJECT-LAY	1コインクリア 30面＋6面
7	ギャラクシーフォースII	4,030,950	D.S-EAS	1コインクリア
8	オーダイン(1P)	1,038,720	PROJECT-RYU	1コインクリア 10万×4
9	オーダイン(2P)	1,178,790	PROJECT-WOLRYU	ノーミス、クリア
10	スクランブルスピリッツ	1,959,660	PROJECT-LAY.	最終面

迎夢館スーパーアカトンボ ☆＝1

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク	11,040	IN DICK REW	1コイン クリア 3500エリブ ノーマル設定
2	TATSUJIN	1,026,680	KGC-KAZU	エリア170 ノーマル設定
3	サンダークロス	10,000,000	GMC・乱馬 MU ＋α 8-6で達成	11-7のボスでやめた つかれた ノーマル設定
4	オーダイン	179,320	「120万は見えた」FEY, TASI	残3機 693,700 クリスタルノーマル設定
5	ニュージーランドストーリー	1,344,610	GMC ARM	1コイン 全面クリア ノーマル設定
6	スクランブルスピリッツ	2,694,500	CAN LTD	2-1 ノーマル設定
7	ロストワールド	8,173,900	KGC-KAZU	1コインクリア 残ゼニー ハードランク 496700
8	コブラコマンド	3,550,060	KGC-TAKA	ノーマル設定 5周目 5-2
9	パワードリフト	6′56″97 6′50″95	ROI	Bコース ノーマル設定 Dコース 全面クリア
10	霊界導士	208,500	GMC 乱馬M.U	7面 ノーマル設定

WE'LL TALK TAITO高松店

香川県高松市常磐町1-9-1 ☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)	8,195,200	PSG-ハマグリ どぼん	全面クリア 1コイン ノーマル設定
2	ニュージーランドストーリー	5,270,440	TOM	1コイン ナラズ 全面クリア
3	サイバリオン(基礎編)	4,725,700	EVC-NEM夫	1コインクリア
4	リングの王者	6,323,700	バッタヤンです	5面設定 体力90＋1コイン
5	最後の忍道	847,600	ゴリラ 多林裕二	1コイン 全面クリア
6	スカイソルジャー	4,070,890	LUM	1コイン 全面クリア
7	パワードリフト(Eコース)	7′10″04	NOA	EXクリア
8	地獄めぐり	2,123,290	バッタヤンです(余裕)	1コイン 全面クリア ノーマル設定
9	ギャラクシーフォースII	3,443,440	白玖孝夫	全6面クリア スタート1面
10	クレイジーコップ	594,700	帝王 岡本寿	1コイン 5面

ゲームセンターニューチャンピオン ☆＝19

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	6′55″92	BLP-◎ Akindo.!!(副)	
2	パワードリフト(Bコース)	6′51″92	CAN'-VEL	
3	パワードリフト(Cコース)	6′54″02	かんぺんしてよ JOG.!!	
4	パワードリフト(Eコース)	6′55″45	CAN'-VEL	
5	メタルホーク	11,863	BLP-◎ N.I.S.!!(1)	クリア
6	チェイスH.Q.	10,763,070	M.M.R	クリア
7	サイバリオン(実戦編)	12,053,960	BLP-◎ N.I.S.!!(1)	
8	サイバリオン(基礎編)	8,589,970	BLP-◎ N.I.S.!!(1)	
9	サンダークロス	2,767,900	BLP-◎ Akindo.!!(副)	3-4 ノーマル 5万、30万
10	TATSUJIN	4,649,560	BLP-◎ N.I.S.!!(1)	エリア631

全世界を飛びまわれ！

「カメラ小僧」



ゲームコーナーミッキーとご親戚(?)の三木商事から麻雀ゲームが新発売。全世界に散らばる美女達を激写していく「カメラ小僧」がそれ。

ちょっと変わってるのが、お助けアイテム牌のシステム。これはある牌を自模った時に特別な効果が出るというもの。自模がよくなる、ドラが4枚増える、3枚の牌交換、ツミコミ技、など7種類のお助け効果があるゾ。

さらにコンティニュー時はプラス千点（つまり2千点）からスタートという気配りもうれしいね。

さぁ、君は何人の美女達(どこかで会ったような気がする?)をカメラにおさめることができるかな? くわしくは次号で。

（御旅屋）

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝3

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サンダークロス	10,000,000 10,000,000	GMC.乱馬.MU BUI.	IC 8-6 ノーマル IC 9-6 ノーマル
2	カベール(1P)	2,950,320	BUI.	ALL ノーマル
3	オーダイン	1,204,500	EVIL.ELF	ALL ノーマル
4	クレイジークライマー2	415,800	JOKER	5面 ノーマル
5	グラディウスII (ハード)	4,632,600	GMC.DURAN	④-F 20万エブリ 7周目の8面
6	ロストワールド(1P)	8,139,000	EVIL.ELF	ALL(ハード)
7	餓流禍	953	もん	5面(ハード)
8	霊界導士	218,850	SPG. LUM	5面(ハード)
9	最後の忍道	696,000	SGP. LUM	4面 ハード
10	メルヘンメイズ	651,130	桑原"NSR"秀明	ノーマル ALL 1ミス

神宮前キャロットハウス ☆＝8

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	TATSUJIN	3,345,880	TAYO	ノーマル 3周目 エリア458
2	サンダークロス	10,000,000＋α	NJP-MGF- NYA	1コイン 9周目5面 ベリーハード 残26
3	メタルホーク	12,118	NJP-MGF- TARAKO	1コイン 全面クリア マーシャル
4	クレージークライマー2	209,800	近藤早美	1コイン 4面
5	オーダイン	クリスタル 695,100	TLS-孔雀大山	ノーマル設定 全面クリア
6	ロストワールド(1P)	8,227,300	KOB-山下	ノーマル設定 1コイン ALL エクリサー0
7	ロストワールド(2P)	11,830,200	NJP-MGF- TAKO-ZIN	ノーマル設定 1コイン ALL エクリサー0
8	最後の忍道	743,000	NJP-MGF- TARAKO	1コイン ノーマル 全面クリア
9	ベラボーマン (バージョンC)	410,000	NJP-MGF- TAKO	1コイン ノーマル 全面クリア
10	臥竜列伝	2,562,860	NJP-MGF- EVE	1コイン ノーマル 2周目

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	オーダイン	クリスタル 410,200	どっかんこ麗華	ノーマル 936750pts、残3機
2	オーダイン	クリスタル 309,400	FIN	ノーマル 844370pts、ノーミス
3	メルヘンメイズ	698,150	めるへんだこ	ノーマル クリア、ノーミス
4	グラディウスII	1,101,900	EXA	3-1 ④-F
5	カベール	942,020	QCU	3-2
6	上海	718	CCB	1コイン
7	グラディウスII	697,200	EXA	2-4 ①-F
8	グラディウスII	516,200	桑原"NSR"秀明	1-8 ②-F
9	グラディウスII	895,400	桑原"NSR"秀明	2-4 ④-F
10	オーダイン(2P)	562,490 585,450	MULTI 姜維伯約	クリスタル 16万 26万8700

プレイシティキャロット久留米店 ☆＝1

福岡県久留米市六ツ門2-34 三信ビル2F ☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	オーダイン	1,120,500	BIG	ノーマル 731,900 クリスタル
2	最後の忍道	1,007,500	BIG	6面 (ノーマル)
3	アサルトプラス (イージー)	1,453,800	BIG	イージー 5機 15万エブリ
4	アサルトプラス (スーパー)	2,451,800	BIG	イージー 5機 15万エブリ
5	メルヘンメイズ	651,780	BIG	4人、ハード 2ミス
6	迷宮島	2,830,800	CBS 花の MARINA組	3人 ノーマル 残3
7	迷宮島	2,078,750	C子 レナキトク スグカエレ(うそ)	3人 ノーマル 残2
8	トップシークレット	2,167,290	F.E.M.C 坂口玲奈	4人 ハード (男の子)
9	ブラックドラゴン	3,000,050	Funny Faceに 入ったCBS	3人 ノーマル 1コイン
10	スーパースプリント	157,830	BIG	

HI-TECHSEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト (Aコース)	7'26"64	NJP-MGF カン	ALL 1位 クリア
2	パワードリフト (Bコース)	7'22"27	NJP-MGF カン	ALL 1位 クリア
3	パワードリフト (Cコース)	7'28"00	NJP-MGF TKS	ALL 1位 クリア
4	パワードリフト (Eコース)	7'19"73	NJP-MGF カン	EX 2位 クリア
5	アウトラン(A)	4'39"03	NJP-MGF TKS	46.7秒余り
6	スクランブルスピリッツ	2,368,190	NJP-MGF カン	R 6
7	スーパーハングオン (ヨーロッパ)	8'53"56	NJP-MGF AFT	60.4秒余り (シットダウン)
8	スーパーハングオン (アメリカ)	4'46"47	NJP-MGF 近藤様	61.1秒余り (シットダウン)
9	アサルト	905,657	TLS-CAP 大崎	クリア 延岡へようこそ
10	七対子	205,000	そうじ屋 にゃーにゅ	1コイン

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	オーダイン	クリスタル 390,800	白血球1号	ノーマル設定 ALL、ノーミス
2	メタルホーク	7,036	BLACK-WOLF	ランク、ジェネラル
3	最後の忍道	480,000	NARUTO	最終面ボス ノーマル設定
4	ワールドコート	ポイント 72 6-3 7-6	FIGHTER	コンドル VSQ2C2
5	クレイジークライマー2	195,100	FIGHTER	ノーマル設定 R-4
6	カベール(1P)	425,950	FIGHTER	ノーマル設定 2-1
7	コブラコマンド	524,350	FIGHTER	ノーマル設定 5-1
8	ファイナルラップ(1P)	2'36"70	ハイパーB.G	4周設定、4シート
9	ファイナルラップ(2P)	2'30"61	FIGHTER & DJI・RR	4周設定、4シート 先月同一記録
10	迷宮島	1,824,900	FIGHTER	R-35、10万×1

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	オーダイン	394,200	IPA-MN	ノーマル S-7 3機設定
2	にゃんにゃんパニック	99,000	Mr.-JOE	ノーマル S-7 3ビキ設定
3	スクランブルスピリッツ	2,540,140	Mr.-RZ	ノーマル R-7 3機設定
4	グラディウスII (ニューバージョン)	2,040,700	Mr.LōV	ノーマル 4-8 3機設定 ④-F
5	アサルトプラス (イージー)	1,027,300	Mr.-LōV	ノーマル ALLクリア 3機設定
6	アサルトプラス (スーパー)	628,100	Mr.-LōV	ノーマル S-10 3機設定
7	最後の忍道	651,000	IPA-MN	ノーマル S-4 3人設定
8	メルヘンメイズ	593,260	Mr.-HIRO	ノーマル ALLクリア 3人設定
9	爆突機銃艇	67,468	Mr.-JOE	ノーマル S-14 3機設定
10	エンデューロレーサー	23,158,118	JF6AZX	4'14"35 ALLクリア

ウィルトークタイトーきしゃば店

鹿児島県鹿児島市下荒田3-38-18 ☎(0992)56-7852

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイバリオン (実戦編)	19,005,630	Tak!	イージー ALL クリア
2	ニュージーランド ストーリー	1,728,050	OTTOCKY	イージー ALL クリア かせぎ有
3	リングの王者	3,024,700	ヤスナリ君	ALLクリア
4	餓流禍	1,241	HRB	7面ボスまで
5	功里金団	512,200	鹿児島"義理"禍骨 馬場どらえもん	イージー 5面 覇王まで
6	TATSUJIN	1,049,700	KENだ	イージー R179 2日目
7	最後の忍道	913,900	HRB	ノーマル 6面
8	スカイソルジャー		(申請なし)	(誰もしなかった)
9	パッシングショット	6-3	ヤスナリ君	イージー Lv.4-1 クリア
10	歌舞伎Z	ALLクリア	AAK!	イージー

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	オーダイン	クリスタル 663,300	鬼ゃ～ず 王者Pochi!	ALL
2	最後の忍道	1,123,200	SUPER ⓗ	7面後半
3	地獄めぐり	1,958,080	PoP KIYO!	ALL 1UP＝1に
4	爆突機銃艇	143,379	ANICE(Code name YURI)	R-26
5	ベラボーマン	288,600	FOX	R-24、ベリーハード
6	アサルトプラス (イージー)	1,036,500	鬼ゃ～ず 王者Pochi!	ALL ハード
7	アサルトプラス (スーパー)	395,350	ANICE(Code name YURI)	
8	リングの王者	154,700	BOφWY	R-24
9	グラディウスII	2,800,300	VFR	③-F、6-1 ランク、ベリーハード
10	ファイナルラップ	2'34"78	JJ	4人プレイ

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	TATSUJIN	187,980	片岡正嗣	大型29吋 エリアは本人確認不能
2	サンダークロス	2,204,500	中原勇夫	3周目の2面 楽勝です!!
3	沙羅曼蛇	1,203,600	河原田康貴	2-4 純正UPライト
4	リングの王者	5,127,800	河原田康貴	大型29吋 1コイン 全クリア
5	ストリートファイター	516,300	中嶋 稔	大型26吋 タイのサガット
6	功里金団	500,750	長刀 勝	大型29吋 4面の大ボス
7	ベラボーマン	303,500	岩下茂信	50円＝2ゲーム 27面
8	ダブルドラゴン	76,950	志岐洋介	50円＝2ゲーム 1-C クリア
9	ベラボーマン	154,100	城 裕樹	50円＝2ゲーム 15面
10	リングの王者	5,296,500	岩永正臣	大型29吋

☆ハイスコア掲載店にお願い
次のことがありますと掲載が不可能になりますので注意下さい。
①お店の承認・または、記入者の印がない場合。
②常連者がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。

☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合、「①機数設定②エクステンドを設定③バージョン・タイプ④難易度⑤備考⑥店長印」が抜けていると集計しませんからご注意ください。

ゲームプラザ ☆＝28

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レインボーアイランド (EXTRA)	92,054,640	Sniper AUR	ノーマル 3設 残9 ALL コマンド⑩ パーフェクト
2	チェッカーフラグ	559,190	わしが爆田博 士じゃ!!C.M	ノーマル ALL かせぎ究極
3	メタルホーク	12,455	Sniper ALTHEA	1クレジット ノーマルALL タイム120秒 3設
4	サンダークロス (1P・青)	10,000,000＋α	Sniper MIU Sniper NOM	9-3 ノーマル 3設 8-5
5	サンダークロス (1P・赤)	10,000,000＋α	Sniper MTR Sniper APR	10-1 ノーマル 3設 8-7
6	ロストワールド (旧バージョン)(2P)	12,602,500	Sniper KYO&MIU	ノーマルALL 雷神 風神 成功、その他のボーナス一切なし
7	迷宮島	3,231,500	Sniper CYGNUS	ノーマル ALL 3設 稼30万二度と出せない究極スコアだ
8	スクランブルスピリッツ(1P・赤)	10,000,000＋α	Sniper MIU	ノーマル 3設 4-4
9	スクランブルスピリッツ(2P)	23,646,700	Sniper KYO&NOM	ノーマル 3設 7-6 すぐ6面でバグる!!
10	TATSUJIN	10,000,000＋α	Sniper MIU	ノーマル 3設 エリア999＋α 7周目5面

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1-2-3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	コブラコマンド	323,500	中原勇夫	ノーマル
2	ラストデュエル(1P)	218,850	大島直輝	5面
3	ニュージーランド ストーリー	147,100	小野義貴	2-3
4	ラビリンスランナー	479,920	藤田祐介	全面クリア
5	魔魁伝説	414,600	浦川 聡	5面
6	キック&ラン(1P)	ポイント 31	森 泰介	全勝
7	アサルトプラス (イージー)	1,021,250	黒岩和則	全面クリア
8	グラディウスII	661,500	菊野英二郎	2-4、①-F
9	ペンギン君ウォーズ	174,400	タフマン大内さん	4回戦
10	スカイソルジャー(1P)	3,605,700	和泉利久	全面クリア

次号（2月号）は12月27日発売!!

ジャジャジャジャジャ―――ン

ゲーメスト大賞発表!!

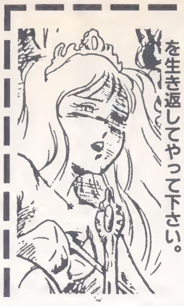
君の好きなゲームが今明かされる…

ますます深入り攻略だ！

イメージファイト
大魔界村

…だけと思った超アマイ！　ヒットゲームを逃がさず攻略!!

表紙の裏をとれ



「大魔界村」は、初心者からゲーマーの人まで楽しめるゲームを目指してつくったつもりです。最初やり始めは、難しいと感じるかもしれませんが、やり込めば様々なテクニックを使った戦い方が見えてくると思います。皆さんのそれぞれのプリンセスを生き返してやって下さい。

待ってー、もうひとこと



●懸賞論文の賞金は何に使うかといえば…それが沢山あるんですねえ。「新明解ナム語辞典」も買いたいし、やりたいゲームもあるし、私の将来はコンピュータ関係で決まり!?

――鹿児島・藤原城嗣



激動の昭和63年も暮れようとしている。個人的にはオールドゲームに燃えた1年だった。やはり年かな？　次の号ではいよいよゲーメスト大賞の発表。中間報告は…やめときます。次号乞ご期待。　（GOD）



最近、他人に感化されることが多く、この号が出るころは運転免許を取るために自動車学校にいっていることでしょう。注意力や集中力が人より無い私が取れるかどうか…。タツジンの攻略はいかがでしたか。役に立てばうれしい。ご意見待ってます。（悠理）

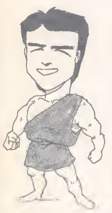


サイバリオンの攻略、いかがでした？　情報はどんなことでもいいから送ってくださいね。ところで、ピンボール担当のあの人は血の池に20回以上入ったそうです。（1機でやったそうです）いや、まいりました。次号あたりでアメリカのアタリ訪問記発表予定。おもしろい！（THE）



先日八木君の学校の文化祭に行った。占い館で女子高生に占ってもらうことにした。「あなたの年齢は？」「21歳です」「ウソツキ!!」私は一体何歳に見られたのだろう？　ところでゲーム懸賞論文どうでした？　数は少なかったけど、ここでも女性パワー爆発!!

（12月26日で22歳になる㊣）



そういえばハイスコア（ギネス）は、永パ使用もありです。（USAに合わせて…）もちろん別集計ですけど。苦労してますが、そのうちドーンと発表します。マイケル・J・FOXのファン…早く映画見たいの超魔獣神ことバイオでした。　（バイオ）



CDロム？ メガドライブ？スーパーファミコン？ 何すかそれ、食いもんすか？ ちぇ。今月号のオリジナル・パワードリフトカレンダー、どうですか？　大プレゼントにしてはすごすぎるって？　同感です。とりあえず定期入れにでも入れて使って下さい。

（はん）



いつもVGMコーナーご愛読ありがとうございます。今月号はポリスターレコードの覚さんのインタビュー。仕事って厳しいもんだな、って少しずつ分かってきました。私も来年の4月から某ゲームメーカーで音の部門で働くことになっています。頑張りますので、よろしく。　（静華）



テレカデザインコンテストに多数のご応募ありがとう！第一次集計では、人気順に、⑫⑯(65)(58)(68)⑪㉚㉒⑬㊲②(64)⑮となっています。やらしい絵がまぎれこんでしまってるのがゲーメストらしいですね～。

ところでDQⅢにずっぽしです。ハイスコアだけがゲームじゃないですね。　（栗）



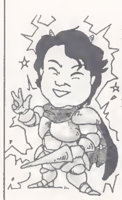
御旅屋さんと八木くんの学校の文化祭へ行ったんだけど女子生徒の多いこと多いこと／まったく冗談じゃないよ／占いじゃいい事なかったし／僕も都会の学校へ行けばよかったですョもう／　そうそう、いまさらABⅡが地獄おくりになってしまった。担当の方々すいませんです。（ずる）



朝日新聞（11／13）を読んでいたら、“廃品で郷愁の「ゲーム人生」”という見出しが目についた。ビデオゲームの中古基板がいまゲーム場以外でも活用――遊ばれているということで、キョーワさんを取材していたりして、結構おもしろかった。　（C・C）



いわゆる“ゲーム場管理者の養生講座”を、私が初めて取材したのは2年前。今年11月の講座で8回目になるそうだ。しっかりと定着したらしいのはうれしい。ゲームセンターは機械を相手にした商売ではなく人を相手にした商売なのだ。というニュースター畑さんの言葉に同感。　（TM）



ゲームも世界経済と深くかかわっていることを実感するこの頃。期待のゲーム（例えば大魔界村）の発売が大幅に遅れたり、おもしろいゲームなのに台数が少なかったり…こんな現象が続出。これもひとえにIC（半導体）の問題です。なんとかなんない？

（もと経済学部・ぜんじ）

GAMEST ゲーメスト 1月号

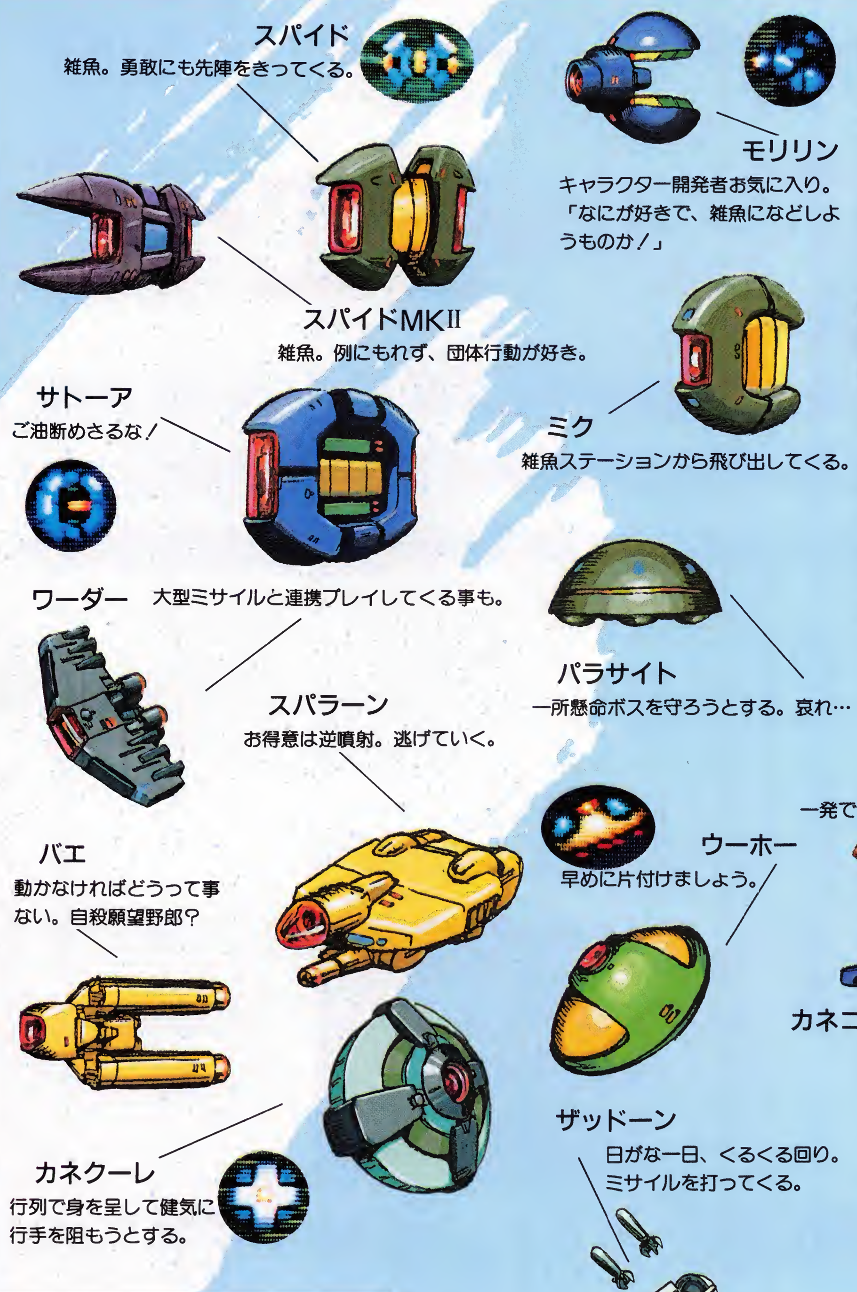
■昭和64年1月1日発行　第4巻1号通巻28号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう　漢炎剣
GOD鈴木　石井ぜんじ　C・C　栗原桃郎　Z-BOY
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　PON　FIS　植村伴北
U・V　ずるずる　小林静華　バイオ
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC

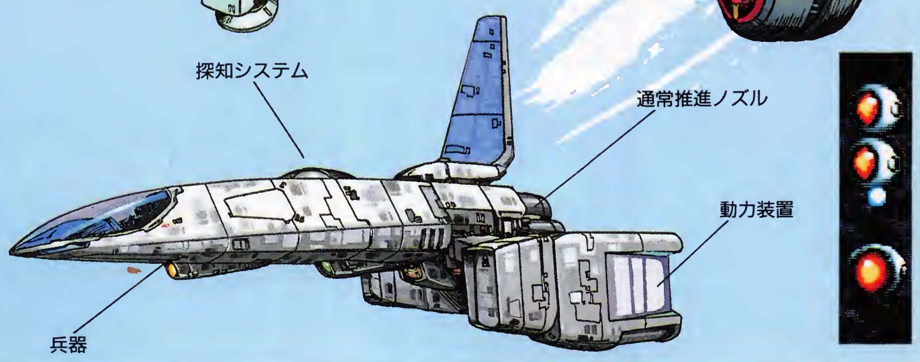
サンダークロス

敵キャラクター原画全紹介!!

みんな、サンダークロスやってるかな？　最近のゲームにしてはわりとやさしめなので、一度やってみて損はないぞっ！　さて、本日はコナミの協力を得て、キャラクターのセル原画を紹介してしまおうというわけだ。コメントは全部サンダークロス開発陣によるものだぞ。







制作者のコメント

・スタッフ一同、長期の開発を終えて一息、みんなバカンスへとはるか遠くに飛び立っていってしまった。
「みーんな、どこへいっちゃったんだよう！」
―広報部―

・絶倫の開発軍団一同、「グラディウスシリーズに似ている」といわれてしまい、絶句…。

・激動の開発を終えて。
「みなさん！　楽しんでいただいてますか!?」
「一家に一台、サンダークロス！」
「今日も元気に、サンダークロス!!」
ヤング・サンタクロース・スタッフ一同。

ウェック・ル・マン24以来の3D感覚ドライブゲーム登場！



タイトル画面

ホットチェイス

単なるドライブゲームでないところがミソ。アクション付きで楽しめるゲームです。このゲームで免許とりたての編集部・御旅屋もJoe山田もエキスパートドライバーになったとか…

300km/hでつっ走れ！

ウェック・ル・マン24以来の3Dゲーム「ホットチェイス」がコナミから登場。

最近は単にドライブゲームでなく、色々なアクションがあるものもでていて、更にゲームを楽しくしている。このホットチェイスもそれにもれず、ただ走るだけでないドライブゲームに仕上がっている。

空からのヘリコプターによる機関銃攻撃もあるし、爆撃はあるし、兵士による機関銃攻撃はあるし、手榴弾は投げるし、踏切り、横切る車、トラック、とにかく走行を邪魔する敵がたくさん／まるでシューティングゲームのような忙しさです。

そう、面白いところとして、銃弾をうけるとフロントガラス（画面）に弾痕がのこる。いっぱいくらうといっぱい弾痕がのこる。なかなか面白い設定だと思いました。当たりどころが悪いと画面が見えにくくなるというのも面白いし。リアルでいいかも。

ゲームストーリー


ズ、ズガーン！

世界征服をもくろむ秘密結社が、超小型核ミサイル搭載の高速カーを開発した。この危機を打開すべく当局はひとりのエリート情報部員に、敵基地に潜入して高速カーを奪取し、基地を爆破するようにとの指令を下した。

敵基地は、深い山に囲まれた入り江の無人島にあり、逃走経路は物資輸送のための道のみである。この道には、いたるところにトラップがあり困難をきたす。なお奪取した高速カーには、盗難防止用の時限爆弾がしかけてあり、道にセットされているRESET・POINTを一定時間内に通過しなければならない。



これが自車の図。

遊び方

コインを投入後、STARTボタンを押す。

最初、ギアをLOWに入れてから、HIGHに入れて加速する。

・ギア・LOW
　加速時
　シフトダウン時
・ギア・HIGH
　通常走行時
　シフトアップ時
・ステアリング
　進行方向をコントロール
・アクセル
　スピードを調整
・ブレーキ
　スピードをおとす
　止める

敵の攻撃や傷害物をかわしながら、一定時間内に検問所を通過する。

検問所（CHECK・POINT）を通過ごとに自爆装置のタイマーはリセットされます。

輸送トラックを利用してジャンプできます。

バリケードは突破できます。

小石を利用してジャンプすることができます。（大きい石ではできません。）

全4ステージ——最後まで突っ走れるか!?

全ステージは4つからなっている。全行程で総距離にして300km余りになる。

STAGE 1 市街地

市街地を通る道でのバトル。さすがに市街地とあって障害物の車も多く（意外と高級車が多い）いろいろと邪魔してくる。アレッ自分と同じ車が一台あったりして。


1ステージ。ぶくぶくぶく…。


路面電車に突っ込む敵車。

中盤では、路面電車があったりする。堂々と道のど真中を走っているので、よそ見運転をしてるとドカーンといくので気をつけないと。


踏切で、輸送トラックを利用してジャンプ！

後半の方には、踏切がある。踏切で待っている輸送トラックを利用してジャンプして踏切を越える。別に踏切で待ってもいいかも知れないけどタイムが間に合うかな。

STAGE 2 森林地帯から砂漠へ


あ、あぶねえ！（交差点にて）

風景は一転して緑へ。このステージでも、ドライバーを休ませない設定がたくさん待っているぞ。

最初は道路（アスファルトの）を走っているけど、その


2ステージ。バンクを走る。


道なき道を走る。岩に気をつけろ！

うちなくなってしまう。少々色が違っている道路を目あてに走るしかなくなります。

このステージに入ってから面白いのは、バンクのあるカーブがいくつかあること。これほどバンクのあるカーブは、この手のドライブゲームでは初めてでは。


小石を使ってジャンプ！

あと、大きい石と、樹木でごちゃごちゃしたところが(道じゃないね、こりゃ)数カ所、砂漠地帯では、川、大石ごろごろ地帯、ドラムカン地帯と妨害だらけ。ドライブを楽しむどころではないでしょう。運動神経をフルに使わないと。


石柱の間を通る。

STAGE 3 砂漠から岩場へ

ステージ3までくると、路上は傷害物の宝庫となっている。


3ステージ。銃弾に当たってクラッシュ！

最初の方では、久々の道路が現れる。けど、両側は湖。ちょっとしたハンドル操作ミスでザッバーン！ といくのでご注意。空からも、ヘリコプターがどんどん機関銃を撃ってくるので気をつけないと。


ドーン！
トラックからのドラム缶攻撃！

少し走れば、砂漠地帯。ステージ2とは少々違って、サボテンがはえている。が、これも障害物。これにかくれて、ドラムカンもあったりして。ドラムカンを落として走るトラック、どうにかなんないもんなんでしょうかね。


小石で片輪走行もできる。


ジャンプして障害物をよける。

後半は岩場。突きでた障害物に、岩柱。よけるっきゃないようです。

STAGE 4 降雪地帯

風景はタイトル通り。真っ白である。少々（感じるかなあ）だけどグリップが悪くなってるみたいでした。


4ステージ。
スノーモービル野郎がでてくる。

岩などが白っぽい色をしているので、見えにくくなって、気づくのがおそくなりそう。空からの攻撃もかなりきつくなっているし、障害物との距離が短かくなっているようで、かなりきびしいハンドリングを要することになります。雪のかたまりのようなものでジャンプできるけど、ジャンプしたあと、どうなるかは、私、保証しかねます。


ヘリからの攻撃をよける。銃弾の間へ。


岩壁にそって走る。

まわりが真っ白なのであまり変化が少なそうだけど、1カ所、岩壁にそって走るぐらいの変化はあります。降雪地帯は90㎞ぐらい。(短かいか長いかは、やってみないとわからないぞ。)走り切ればクリアです。


おおーっ！ 新しい敵出現！



自分の行程がこのように表示される。

ステージは前記の4つからなっていて、ループはせず、4ステージクリアすれば終わりです。エンディングもなかなかイカしているので、是非見てみましょうね(実力で)。

長さはけっこうあるように思えたので、損をした気にはならないと思います。

あの感じです!! ドライブテクニック

ドライビングの感覚は、コナミ独特のあの感じですね。

要するに、ウェック・ル・マンやチェッカーフラグのように、しっかりしたハンドリングを要求されます。

ハンドルもけっこう重いし(セガのようにパワーステアリングではない?)操作しやすさでは一番では。

とりあえず、こんなテクがあるぞということで、2つほど紹介します。

・ドリフト

ハンドルをいっぱいにきって、ブレーキを踏むとドリフトします。

・カウンターステア

車のテールがすべったら逆ハンドルをきって回復させます。

どっちかというと、後者の「カウンターステア」を多く使うことになると思います。

とにかく傷害物にあたり、テールが流れることが多いのです。でそのためのテクですね。是非、覚えておきましょう。

コナミのドライブゲームを理解している(よくやっている人ですね)人はもう言うことはないと思います。セガのゲームばかりやっている人には少々きついものがあるかもしれません。あのハンドルを全開にきるというクセをそのままやるようでは、全然クリアは見えません。私が思うにコナミのドライブゲームの方が、より実車に近いハンドリングを要すると思います。早く慣れることが、クリアの近道ではないでしょうか。

実際にプレイをしてみて感じたことは、とにかく忙しいドライブゲームだと。カーブに逆らってハンドルをきらなくてはならなくなったり。(ヘリコプターや兵士からの攻撃、敵車などをよけるためにですね。)ジャンプするとスピードが落ちてしまうので、必死に、道路上の障害物をよけたり、本当に忙しい。

でもその忙しさがうるさくなく、単にドライブゲームでない感じがして、とても楽しく感じました。

筐体は、チェッカーフラグと同じものなので、事故ったときにハンドルが「ガタガタガタ」と動くしくみ！ またスピーカも4チャンネル。サラウンドで音が聞こえてくるぞ！

(ずるずる)



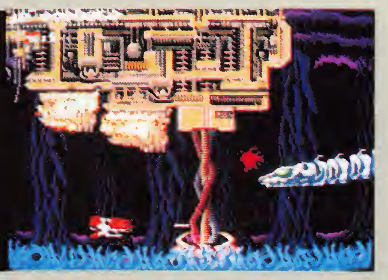
タイトル画面。

©タイトー

生体機動兵器軍団をけちらせ！

ヘビーユニット

タイトーの最新作ゲーム。一見オーソドックスな横スクロール・シューティングゲームだが、ナメたらあかん。難易度も手頃だし、やり込むほど味がでる。ぜひプレイしてほしい。


竜の吐く火には要注意。


無理せず、じっくりと。


なんだ？このバッファローは？


一見ブロンズ像風は破壊可能。

ストーリー

21世紀初頭、人類初の植民星ル・タウは、未曾有の危機にさらされていた。

それは植物群の生態系異常から始まった。知識人たちは口を揃えて惑星改造計画の無理を指摘したが、生態系の異常が動物にも及び、更にそれらが明らかに人為的な遺伝子操作の産物であったことが判明するに至って、事態は急変した。

機械的改造を施された生物たち——いわば生態機動兵器ともいうべき"敵"による都市部への攻撃が開始された。整備された軍事力を持たぬ植民者たちに、為す術は無かった。発足したばかりの連邦宇宙軍司令部は、救援を送ることも無く、植民星ル・タウの放棄を決定した。

その頃、植民者たちの間に奇妙な噂が広まっていた。"敵"と戦う機動メカを目撃した者がいるというのだ。

赤いスペースジャケットのパイロット。コクピット側面には"HEAVY UNIT"と書かれているという。

所属、性能など一切不明、敵か味方かも定かでない謎の機動メカであったが、植民者たちはその機動メカに最後の望みを賭けた。

ル・タウの人々の希望を乗せて、"HEAVY UNIT"、跳ぶ！

HOW TO PLAY

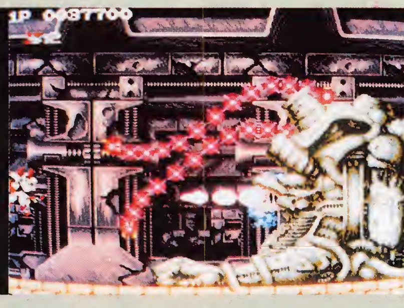
極めてオーソドックスです。8方向レバー＋2ボタンで操作します。

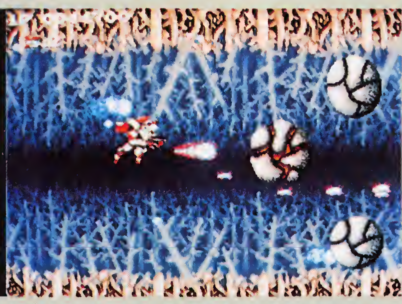
アイテムキャリアやある特定の敵を倒すと、パワーアッ


気分はR−Oイプ。

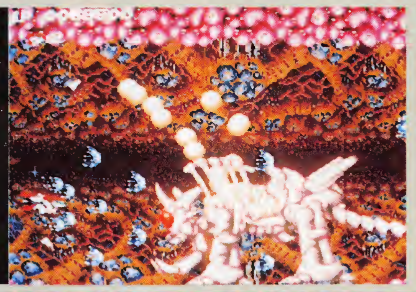

一見中ボス風。

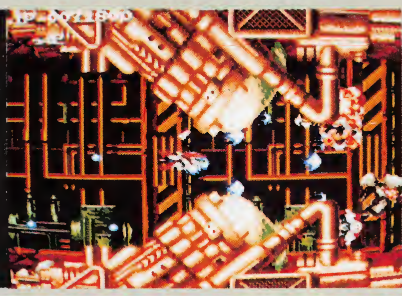

ショットで移動させて、そのすき間を。


1面のエリアエンドボス。楽勝カナ?


2面スタート直後の撃ち返し弾に注意。


逃げるが勝ち。


2面のエリアエンドボス。頭を狙え!!


フル装備なら問題はないが…。


ユニークな地形。上下に移動します。

プアイテムが現れます。

基本的には横スクロールですが、たてに2画面の可動面の場所もあります。そこまでの流れから上に移動できる時は上に、下に移動した方がいいようです。なお、スクロールにおしつぶされる場合があるので注意。

パワーアップ・アイテム

S…取るごとにスピードアップ出来ます。上限なし。

P…攻撃力が1段階アップします。3段階まで。

B…エナジーシールドを展開します。ひとつにつき3発分まで。続けて取れば取った分だけ耐久力が上がります。上限はありません。

T…変形アイテム。戦闘機形態からロボット形態、またはその逆に変形することにより、自機の攻撃パターンが変わります。戦闘機形態の場合は、前方ショット+ミサイル(2WAYにもなる)。ロボット形態の場合は前方ショット+ホーミングミサイル。

各面の敵の攻撃パターンに合わせて変形するのがコツです。

E…1UP。自機のストックが1機増えます。

ステージ構成

1ループ5面です。各面に中ボス・エリアエンドボスがいて、エリアエンドボスを倒せば1面クリアです。

1面 敵基地外沿部

敵生体機動兵器が外部に出現してくるエリア。ここから敵基地に突入します。ここの地上はもとは観光地のようなものだったらしいのだけど、今では各種の防衛機能を持ったメカが配置されています。

とにかくスタート直後は自機も貧弱だから、無理をしない事。パワーアップをとにかく集める事。

エリアエンドボスはデス・ブリンガー。敵基地外沿部に配置されている。いわゆる門番的存在。

外部装甲(「顔」のような部分)をはがすと、モールを吹き出す。

火炎弾を避けつつ、口の中に、ひたすら弾丸をたたきこめ/といってもいいんだけど、安全地帯で時間切れ待ちもOKです。

2面 地下原生植物地帯

広大な地下空洞に広がる植物地帯。有人の人型重機動ユニットが潜んでいる。奥に行くにしたがって、明らかに人為的に改造された生物群を目にすることになるでしょう。

上下可動スクロール地帯に出てくる職種みたいな敵が要注意。自機が最強にパワーアップしていても、ほとんど倒せないので、可動スクロールを大いに利用して上下に逃げて下さい。

エリアエンドボスはフラップ・ボーン。大型の有翼爬虫類の骨格をベースにした機動メカです。

正面に出してくる弾群は、1個々々の間が狭く、よけられないので、上下に弾群を誘導してかわして下さい。

上から降ってくる卵は、実はあまり動かなければ当たりません。よく見ていれば大丈夫。ボスの耐久力もあまりないので、あまりつらい敵ではないでしょう。

3面 旧地下開発プラント

開拓初期段階に惑星改造のベースとされたエリア。とうの昔に放棄されたはずなのだが、何故か未だに生きているところがある。一部は敵生体機動兵器の生産プラントとして使用されているようだ。

この面はスタート直後が問題。フル装備なら問題はないけど、装備がなかったり死んだりすると大変。ほとんど気合いのみの世界となります。

1面のボスが中ボスとして友情出演してくれてますが、問題はないでしょう。

エリアエンドボスはフロート・フォートレス。複数のモジュールで構成され、フローティングシステムを内蔵した大型メカです。

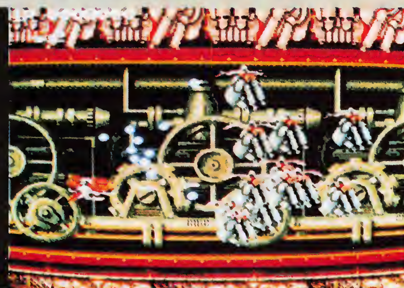
攻撃がなかなか激しいのでパターンをよく覚えて下さい。耐久力は知れているので、攻撃あるのみ。顔を狙え/

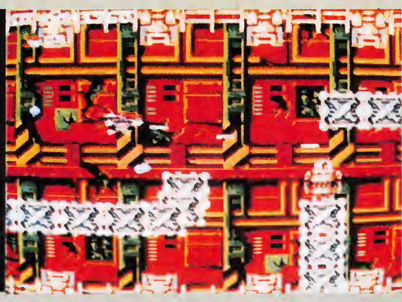
以下4面・5面をクリアすれば1周クリアです。

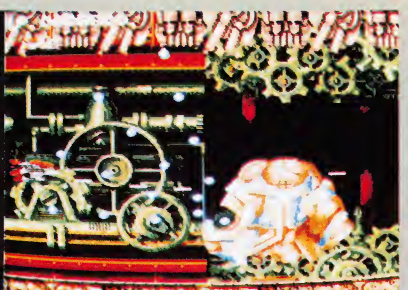
2周目は自機のパワーアップが残っているので、出だしは難しくはないでしょう。

以下次号、という事で。

(GOD)


こいつらかたいが、1UPをくれるゾ!!


実はあまり難しくない。


3面のエリアエンドボス。弾道を見切れ!!

スプラッターハウス

SPLATTERHOUSE

血しぶき肉はじける豪快殺戮アクション!!



ウガー！やったる！指なんかもたてちゃう。



仮面の精がリックにとりつく。
（悪魔のよーな…）



「ち…ちょっと休んでいこうか。ねっ」
「えっ…いやっ　なに?」

ⓒナムコ



















戦え！リック！敵をぶちのめせ!!

スプラッタいうたらオバQの…
そらバケラッタでんがな！
あぁほなら、植木等の…
そらホンダラララッタでんがな！
賛否両論、問答無用、極悪非道の問題作！　今ここにその禁断のヴェールをぬぐっ!!

激烈！　骨肉粉砕地獄絵図

出るべくして出たというか、出てはいけないものが出てしまったというか、ゲーム史上もっともエグいゲームがいよいよ登場だ。

恋人ジェニファーと嵐に見舞われ、呪われた館に迷い込んでしまった主人公、リック。悪霊たちの手におちたジェニファーを放出するため、仮面の精の力をかりて怪物達と闘うのだあ!!

といったストーリーはさておき、よーするにオノ、ナタ、ショットガンなんぞを駆使してモンスターを殺しまくっていけばいいわけだ。

写真を見ればわかるように、とっにっかっくっグロい！　エゲツナい!!　好きな人には(例えば雑君保父氏)もうビデオ収録しちゃいたくなる凄まじいナニカがあるんだこれが。

凄惨！　爆闘士血液逆噴射

操作は4方向レバーと2ボタン。手に何も持たずアタックボタンを押すとパンチ、しゃがんだ状態からキック。さらに、横にジャンプしながらレバーを下に入れてアタックボタンを押しているとスライディングキックが出ます。

レバーを上にいれると壁の方を向き、アイテムがとれます。



不作法な右手。

怒濤！　怨霊地縛陰滅非道

とにかくこのゲームは自分の目で見て、聞いて、感じてほしい。先に進む為のアドバイスをかいておくので、参考にして下さい。

1面

基本的にスパルタンXタイプのゲームなので、パターンを覚えてダメージをくわないように進んでいこう。背景もこってるので、じっくり観賞しながら戦いましょう。

ボスはまん中で左右にケリを出していればクリアできます。もしかみつかれたら、レバーをガチャガチャやればふりはらえます。

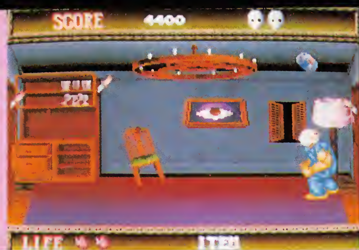


屋敷はすでに屍肉におおわれている。

2面

水の中を進む時は、レバーを上に入れてしまうと動きがとれなくなるので、障害物をとびこす時はボタンを長めに押してハイジャンプでこえましょう。地下水路のはじめの壁に角材があるので取り忘れないように。ダメージをくらってアイテムを取り落した時はしゃがめば回収できますが、もし失くしてしまったら、水から出てくるモンスターはキックでやっつけた方がいいです。

ボスはポルターガイスト。はじめは右はじでずっと待ち、最後におちてくるカンだけよけます。そうしたら、また右はじで飛んでくるナイフをパンチとケリでたたき落とします。イスは画面中央から少し右で、左を向いてイスの動きにあわせてパンチをくり出すとよいでしょう。額ぶちは、壁に反射させてガンガンガン！と連続的にパンチをくらわせられれば…。



うきゃーっ！　地震だーっ!!　ただ今の震度4。

3面

この面からまさに鬼のよーな展開となります。

途中の橋の所で河におちるとペナルティー面におとされてしまいます。もし落ちたら、ひたすら先に進むようにして脱出しましょう。ショットガンを取ったら、ザコはキックで倒していってボスにそなえます。ボスが出現したら、とにかくショットガンを全弾たたきこみ、チェーンソーをさけつつとびげりとスライディングキックで攻撃して下さい。(強い…。)



アッパーッ！　ぐばあっ！



チエーンソー男あらわる。死ねい！

4面



なんてかわいい赤ちゃん…。

鏡の間では、影が出てくるひとつ前の鏡からスライディングキックで通りすぎ、出てきた影にひたすらジャンプキックというのが確実な手でしょう。



鏡の間。みとれないよーに。

ボスは、オノをひろって落ちついてガンガンうっていれば倒せると思います。



この悪夢はいつまで続くのだろうか…。

この先、展開は完全にB級ホラーのノリ!!　ぜひ、自分の目で確かめてほしいっ！音楽、サウンドも最高にきているので、できれば密閉式ヘッドホンで聞きながらプレイしてほしーーいっっ!!

(栗)

＊内容・画面写真は開発中のものなので、発売バージョンとは異なる場合があります。

ヤル前に聴くか 聴く前にヤルか!?

DATAM
DATA MUSIC

ファイナル・ファンタジーⅠ・Ⅱ全曲集
ALL SOUND OF FINALFANTASY Ⅰ・Ⅱ



12・21 ON SALE

全62分47曲収録

◆カセット：￥2,200 X22X-1014 ◆C D：￥2,500 H25X-20015

初回特典：特製オリジナル
ゲームカセットホルダー

収録内容

★ファミコンソフト「ファンタジーⅠ・Ⅱ」の

★ファミコンソフト「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ」の
B.G.M.をすべて収録。
☆アレンジヴァージョンによる組曲を2曲収録。
（アレンジ：加藤道明）
★「ファイナルファンタジーⅡ」
の未収録B.G.M
4曲を追加収録。
☆中カードには、天野喜孝の
モンスターイラスト38点
によるモンスターギャラリー
とスコアを掲載。



▲モンスターギャラリーより

交響組曲
「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱの夕べ」
のコンサート御招待のお知らせ！

商品についている応募券を官製ハガキに貼付し、住所・氏名・年齢・性別、DATAMシリーズに対する御意見・御感想をお書きの上㈱ポリスターF F係までお送り下さい。御応募下さいました方の中から全国2,000名の方を'89年4月（予定）におこなわれる交響組曲「ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱの夕べ」のコンサートへ御招待します。くわしくは、カセット又はCDを御覧下さい。

ミステリー・アドヴェンチャーゲームのパイオニア リバーヒルソフトの快心作を網羅!! 「殺人倶楽部」「マンハッタンレクイエム」「殺意の接吻」の3タイトル全曲をX-68000の音源で収録したファン待望の一枚!!

J.B.HAROLD

J.B.ハロルド・サウンド・コレクション
SCENE 1

J.B.ハロルド3＃より2曲を追加収録のほか＋ジャズアレンジスピリットヴァージョン5曲を収録！

12・21 ON SALE!

◆カセット：￥2,500 X25X-1013
◆C D：￥3,000 H30X-20014

初回特典：J.B.ハロルド・ロゴステッカー

ポリスターレコード
〒107 東京都港区南青山5-1-2
青山エリービル ☎03(406)8161㈹



～あの闘いから３年～

あの闘いは悪魔たちにとって、ほんの序章にしかすぎなかった。
そして、悪魔たちは、再びこの地上に姿を現わしたのだ……。



あの魔界村が、ゲームセンターに帰って来る!!
しかも、カプコンCPシステム·第2弾でグレードアップして登場!! CPならではの鮮明な画像によって、
多彩な敵や背景を表現。主人公·アーサーも7種類の武器と6種類の魔法に加え、上下にも
攻撃可能となり、アーサーの行動範囲もグレードアップ!! プレイをする者、見る者たち全てを熱くさせます。

株式会社 カプコン
大阪市東区大手通り１―27(カプコンビル)　TEL(06)946-6622(代)
東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F　TEL(03)440-4801(代)

ゲーメスト
Jan. 1989 1
No.28
昭和64年1月1日発行(毎月1回1日発行)
第4巻第1号通巻28号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤　博　発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324　定価480円(送料60円)



雑誌03659-1